

VI. ÉVFOLYAM 4. SZÁM  
2002 ÁPRILIS

PS · PS2 · DC · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZALLOTT JATEKOSOK MAGAZINJA



# 576 KONZOL



## まけるが勝ち\*

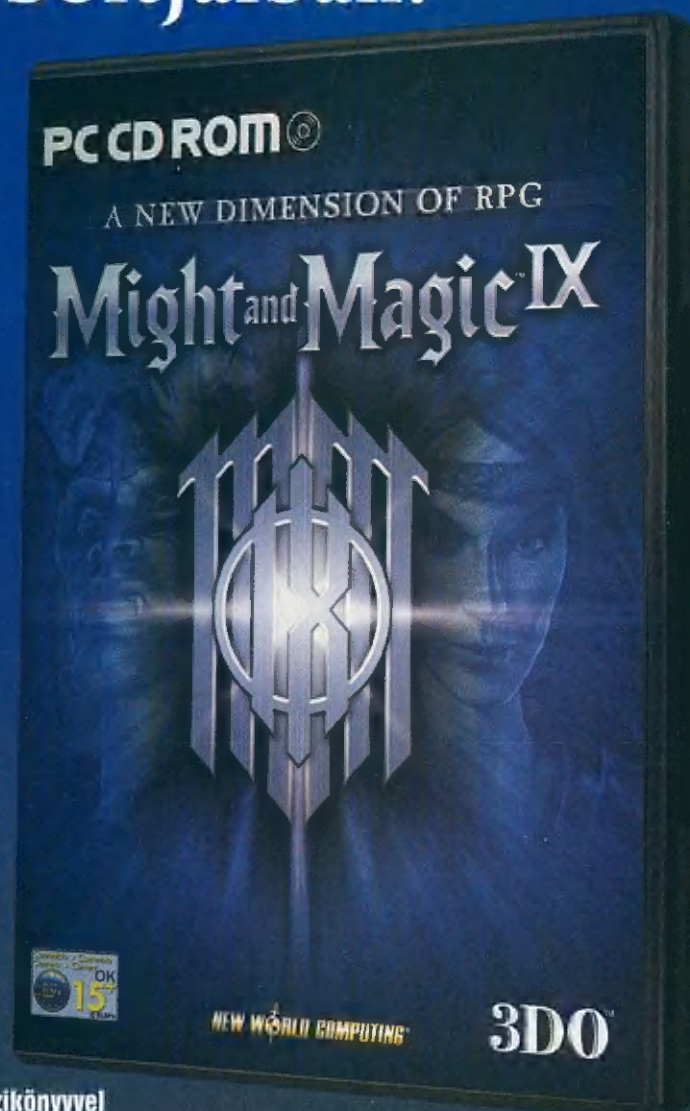
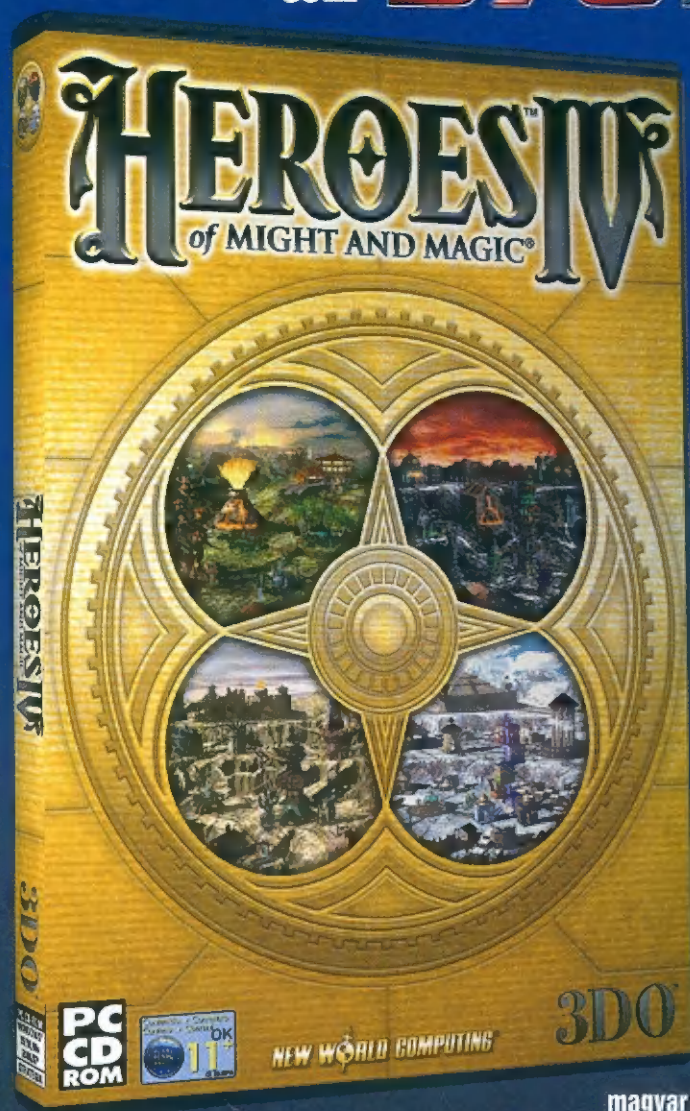
GENMA ONIMUSHA · XBOX

\*makeru ga kachi - "A legyőzötté a győzelem." (japáni bölcsélet)



# 3DO™ HETEK

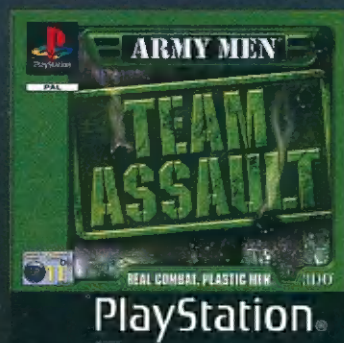
az **576** KByte boltjaiban!



magyar kézikönyvvel

Ha 2002. május 18-ig vásárolsz a matricával jelölt 3DO termékek közül, akkor részesülhetsz a több mint 300.000 Ft értékű nyereményzőnből!

**A nyeremények:** 2 db 19"-os monitor, Logitech PS2-es kormány és további nagyszerű nyeremények: pólók, poszterek, kulcstartók...



Sorsolás 2002. május 22-én. A nyertesek névsora megtalálható lesz a [www.576.hu](http://www.576.hu) és a [www.dynamic-systems.hu](http://www.dynamic-systems.hu) oldalon. A nyerteseket postán is értesítjük! A számlát őrizd meg, mert a nyereményed csak a számla felmutatása ellenében tudjuk átadni! A fent képpel ábrázolt termékeken kívül még számos 3DO™ játék részt vesz az akcióban, keresd a matricával ellátott termékeket az 576 KByte boltjaiban!

**576** KByte

**3DO™**

**DYNAMIC**  
SYSTEMS  
THE MULTIMEDIA COMPANY  
[www.dynamic-systems.hu](http://www.dynamic-systems.hu)



Vak tyúk is talál szemet! Ez a palinás ómagyar köznyelv rám úgy töltött hatással, hogy igaz, mert egyrészt elég vakai vagyok, másrészt gyakran találok szemet! Első "találásművem" mostanra már 578 Kozom egyik kedvencévé nőtt ki magától (értelmezhető :), ő Reikar. Most viszont egy újabb magyart írt meg mellém: kollégával gyarapodott a team, ő Liquid (néhol FX), aki egy könnyű GBA-t használva startolt, és természetesen szintén üstökösöként fog látni majd a Kozom angol!

A GYZ men akar valamit...

Ehhez, mielőtt ezt bővebben kifejteném, némi magyarázatra szor. Ez a mármintikus monogram, ugyanis EZ a GYZ, aki(ről) most beszélék, nem AZ a GYZ, aki a C-sevegő hátsóján szokott előfordulni. Szóval EZ a GYZ a KByte oszlopos testűldő és ha a számlátom nem csal, akár valémit...

"Martihiilin, tiadt testtjelek a Konzooollmaaa... Valami nagy durranásááá!"  
Most mit adjak nek? Mi a legnagyobb durranás ebben a hónapban? "Vidd az Xboxot a Halovall!" Na, így született meg GYZ első konzolos testtjele!

A továbbiakban eszközöltünk még némi design módosítást és egységesítést, egyébként minden ment a régióban. Bősen készülünk a következő számra, am tudvalegyen az 50. lesz!



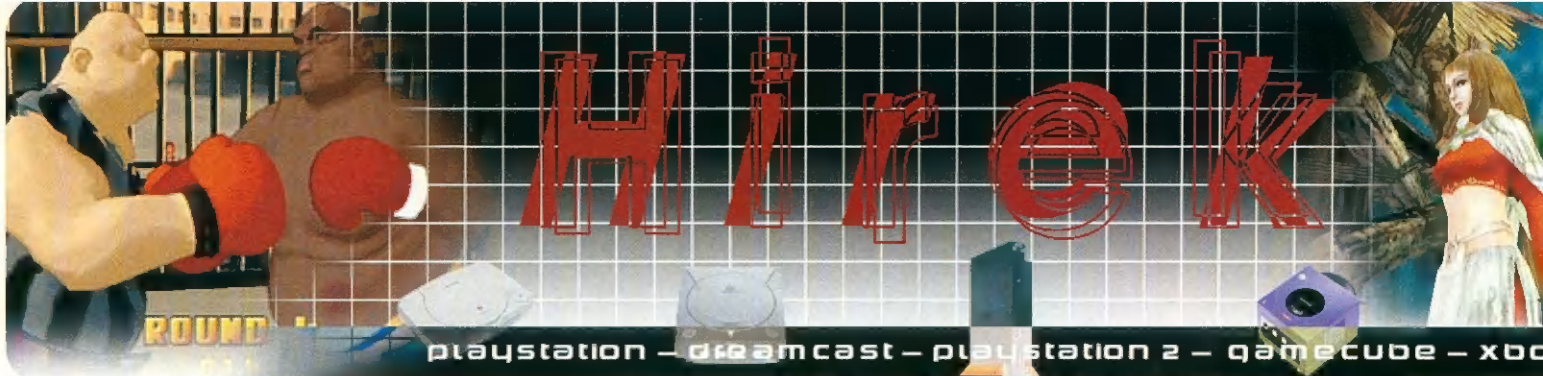
A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

**NYOMDAS:** Offset és Játékkártya nyomda RT  
(A GOLDMANN csoport tagja)  
**Főzárkésztő:** Martin  
**Nyomdai előkészítős:** Titz Renáta  
**Kiadja:** Comgame Kft., 1136 Budapest,  
Gergely Győző u. 17.  
**Teljesztő:** Hírker Rt, NH Rt  
és alternatív teljesítők  
**E-mail:** 576konzo@576.hu

**Laptájszoros:** Balogh Zsolt  
**Laptárv:** 576 Konzol Team  
**Lévitágitás:** Recent Kft.  
**Lévélcím:** 1389 Budapest, Pf.: 132.  
**Előfizetető:** Comgame 576 Kft.  
1389 Bp. Pf.: 132.  
**Website:** [www.576.hu](http://www.576.hu)

**Cómpar: Germán Ovíviesha**





## LOST KINGDOMS

GAMECUBE

Valahol, Argwyl világának áthatolhatatlan fenyevesei közt jó szokása szerint újjászülelt a Rossz. Sűrű, fekete kő alakjában látott neki feltálni a világot – sűrű, fekete kő alakban, mely megállíthatatlanul terjed és kíméletlenül zabál fel mindent, ami él. Pásztorok és csordák, magányos utazók és karavánok után egész



falvak tűnnek el nyomtalanul; hamarosan a világot egymás közt felosztó öt királyság egyikének lakói sem érezhetik majd biztonságban magukat. A From Software (Armored Core sorozat, King's Field sorozat), vagy az előző számban táltal Forever Kingdom) játéka hősője Katia Gerber hercegnő, aki a bevezetőben kétségbeesetten forgatja fel az egész kastélyt régt elfeledett mágius karktyák után – a legenda szerint kizárólag ezek állíthatják meg és győzhetik le a Gonoszt. A több, mint két tucat "világ" keresztül kigyózó kalandban hasonló elfoglaltság köti majd le a hőlyget – a csatarendszer ugyanis ezekre az ún. "örkártyákra" épül. Összesen több, mint 100 ilyen lapot csíphetünk fel; használatukkal idézhetünk meg változatos segítőket (csörgő csontváharcsokot, irdatlan ordasokat, sápasszó sárkányokat, et cetera), vagy győgyíthatjuk be sebeinket. Az összevett harcrendszer bebilázása után a "versus" mód keretein belül karktyagyűjteményünkkel akár barátaink paklija ellen is szegélhetünk. A Japánban Korea névre hallgató szerepjátékot Japán, Kína és Korea kivételével az egész világon az Activision forgalmazza majd, a pontos megjelenés: május 15.

## BLACK & BRUISED

PLAYSTATION 2, GAMECUBE

A főszerkesztő és a hírszerkesztő néhány hónappal ez előtt a szerkesztőségi folyosón egy össznépi eszmecsere folyamán bizony alaposan rácsodálkoztak a tényre, miszerint az öklvívás videójáték feldolgozásainak még a kiadó állományában is akadnak hívei – de a tény, miszerint a karikozottabb Super Punch Out! vagy a Ready 2 Rumble kellemes perceket szereztek a fent említett két úriembernek ill., hogy a ter-



mék a szerkesztőség agyampálygatott Játékkockájára is megérkezik, alaposan megnövelik az esélyt arra, hogy a Black & Bruised ne csupán egyetlen tesztelő sanyarú osztályrúszál jusson majd, hanem mások is elvívják néhány próbakörre. A Digital Fiction vídám monokli-nyenkonyháján 18 színes egyéniséggel bíró boxoló lép szorítába 18 különféle arénában, öt játékmód szabályainak megfelelően (Edzés, Mérkőzés, Bajnokság, Tülek, Két játékos). Mindegyikük 30 fele arckifejezést ölthet, függően az adott és kapott ütekektől. Mindegyik ellen küzdhetünk külső, vagy belső nézetből is. Hiperérzékeny analóg irányítás (sajnos a fejlesztőknek gyakran sikerült ellejeiténük, hogy a PS2 analóg karkja 256 fokozatot "érze") és az elmaradhatatlan "cel-shaded" grafika alkotják a "figyelemfelkeltő faktor" kategóriát a tőjékoztató pamflitban. A kiadást a Majesco jelentette be, de az Argon Interactiv

realizálja majd (lásd a Mazzslázót), az idei év remélhetően sárgás-vörösesbarnás, melanokolikus öszén.

## PROJECT EGO

XBOX

Dene Carter, Simon Carter (mindkét fivér a Bullfragtól menekült) és Ian Lovett 1998-ban szánták rá magukat véglegesen a Big Blue Box nevű apró fejlesztőház létrehozására – ez a vállalkozás lett Peter Molyneux első ún. "szatelli" cége (a játékok kezdetben a Lionhead pénzelté, később a Microsoft – a technológiai pártbeszéd azonban ma is állandó a B&B és Molyneux Crowslanfeje között). Ami mögött pedig a Populous és a Black & White atyja áll, az nem lehet kicsinyes. 12 (!) éve indultak meg a munkálatok a Project EGO-n, a C64-es Druid szerzőjeként ismert Dene még egy Atari ST-n kezdte el rajzolgatni a térképeket. A cél nem kisebb, mint egy élő, lélegző világ létrehozása, melyben karakterünk – induláskor egy 15 éves megárvult ifjú vagy leány – 70 éven át kalandozhat majd, hogy megbosszulja családját. A világ hatalmas: egy magasabb helyről akár 8 km-re is ellátni – ahová pedig ellátunk, el is látogathatunk. Ez a sze-



repjáték azonban tényleg szerepjáték: hősünk él, öregszik, fejlődik. Pontosan úgy nézünk ki és úgy alakul körülöttünk a világ, ahogyan az tetteinkből következik. Minden seb, minden heg a helyén marad – fizikailag és megkímélt ellentelneinken pszichikailag is (elfőforulhat, hogy akár 20 év elteltével is emlékeznék majd ránk – különösen akkor, ha hírnévre is szert teszünk). A nap barnítja bőrünk, a testi munka acélozza izmaink. Családot alapíthatunk és gyermeket nevelhetünk: az EGO sokkal inkább a Princess Maker és a Shenmue keveréke, mint egy klasszikus AD&D hagyományokat ápoló RPG. A készítőknél ez volt a célja. "A játékosok megszokták, hogy a Tolkieni hagyományokra épülő szerepjátékok előrehatóak. Az ott egy Ork, 32 HP-je van, a tüzes nyíl pont jó lesz ellene. Nem. A Project EGO nem erről szól". Hogy pontosan miről, az kiderül még az idén.

## GROWLANER II: THE SENSE OF JUSTICE

PLAYSTATION 2

"Rolandia, Barnshutain és Lanzak. Három civilizáció, állandó ellentétben. A konstans háborúskodást néha rövid időre törékeny béke enyhíti. Wein Cruz, az ifjú birodalmi lovag a Barnshutain határvidéken járőrözött, mikor felfedezte őket. Ismeretlenek voltak – nem öltözték magukra ellenségei vérént, nem hordozták rivalisai zászlóit. Vajon kik ők és mit akarnak?" – indul az Atllus újabb klasszikus megközelítésű, ám szerzetstől ágozó történetű RPG-je. Érdekes a történetzálak, érdekes a non-lineáris és érdekes a harcrendszer is (az Ogre Battle / Final Fantasy Tactics vérvonal és a PC-s valósidejű stratégiák elmés ötvözete). A fejlesztő Career Soft valószínűleg ismeretlen a hazai szerepjáték-veteránok körében, hisz első játéka a kizárólag Japánban megjelent Growlaner (1999) volt – megnyugtatásul legyen elég annyi, hogy a csapat a rendkívül népszerű Langrisser stratégiai-RPG sorozat készítőiből állt össze (hoppá... annak sem jelent meg sok epizódjára angolul – a Warsong [Langrisser Hikari] talán harangokat kondíthat néhány öreg MegaDrive tulajdonos fejében... karakter design: Satoshi Urushihara... semmi?)). A grafika régi iskolás (kézzel rajzolt), a hátterek statikusak – de ez nálunk soha senkit nem zavart. Várhatóan Veres kolléga elégedett lesz: a játék "szinkronizált" – minden főbb karakter beszél (nincs kevesel), ráadásul folytatás is: tanítványunk, Hans Part; barátunk, Maximilian Schneider, vagy a száműzött renegát lovag, Ernest Raiel mellett az első rész számos szereplője szintén visszatér. Az Atllus az anyaföldön már a harmadik részen is túl jár, itt volt



az ideje, hogy eljussan a széria hozzánk is – az amerikai kiadást a Working Designs vállalta fel. A saga volumenét mi sem illusztrálja jobban, mint hogy a Career Soft tavaly októbertől már az Atllus Japan tulajdona.

## CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

XBOX

Nathan Zachary, a jékpári légi legenda szemüregéből szemlélhetjük az alant elérülő veszélyes világot a Microsoft Games alternatív univerzumában. A légi kálózok és propelleres szerencsevadászok benépesítette – eredetileg táblás (board) – játék korábban már végrehajtott egy bátor kamikaze repülést a PC-s világban – most kiglancolva, helyrepolozva, hibajavítva, feltalálva, kibővíve megérkezett a legvalószínűbb célpontformára. A Talespin / Parco Rosso rajzfilmek és a Rocketeer világát ötvöző légi parádé az 1930-as évek Amerikájába telepörtálja majd a gyönyörű játékos-



célunk felkutatni és megbüntetni Nathan legjobb cimborájának gyilkosait, megmenteni a gyönyörű pilótalányt, na és persze lángoló / füstölő törmelékhalmozag géppuskázzni az ellenséges ászokat. Segítségnkre az interaktív környezet és 10 "állig" felfegyverzett (napalm rakéták, mágneses vonóhorgok, "homokvihar" gépgyűl), fúrge kis vadászgép siet – a játékmunk megboacsáthatóan a légi harcra fókuszál a bonyolult szimuláció helyett. Négy játékos mérheti össze tudását egyidejűleg egy osztott képernyőn – remélhetőleg az elmény kárpótál majd minket a tavalyi terrorcselekmények hatására zúzdába került SEGA fele Propeller Arena elvesztéséről. A légcavarokat ászál pörgethetjük fel.

## CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

XBOX

Csöppet megszaporodtak az "A. ponttól B. pontig, gyorsan" típusú, küldetésorientált versenyjátékok mostanság – a csillag-villogó, ám játszhatatlan Wreckless után a SEGA Hilmaker munkaközössége is visszatért, hogy ígértéhez hűen elhozza az egykoron egyszerűen Crazy Taxi Next címmel futó folytatást. A helyszín most "Glitter Oasis" képzeletbeli városa, ami gyakorlatilag Las Vegas mintájára készült – az egész játék éjszaka játszódik az éjszakaihangok és tematikus szállodák állandó animációban lévő neonreklámjai közt. Ismert az örült pénzért járgányba pattanó négy új taxifosőr személye – ők Dynamic Angel (Hatalember, 18 éves, 175cm magas, 68kg, vércsoportja B), Zax (férfi, 36 éves, 192cm, 143kg, B), Bixbite (férfi, 24 éves, 185cm, 74kg, AB) és Venusz asszony (hölgy, 48 éves, 165cm, 93kg, vércsoport: O). Az utasok között Playboy nyuszik, krupié, pincérmők és táncosnők, valamint egy egész szimfonikus zenekar, frakkban; tokkal, vonóval. Pillanatnyilag nem tudni, visszatér-e valaki a korábbi játékokból; ellenben a Hilmaker megígért egy általános "nagy amerikai vá-

ros" pályát is, ill. itt lesz a CT / CT2 mini játék kuckója (Crazy Box / Crazy Pyramid) – valószínűleg más



néven és más mini játékokkal. A jelentések szerint jelenleg 40%-os készleten állapban lévő játékok már a nyáron megérkeznek, elévágva a Digital Illusions (Rollisport Challenge) fejlesztette Midtown Madness 3-nak – ez gyakorlatilag két dolgot jelent: a CT3 újdonság faktora (a díszleteken kívül) minimális lesz, ill. hogy az MM3 késik (a svédek egyszerre 9 játékon dolgoznak).

## QUANTUM REDSHIFT

XBOX

Mivel WipeOut vagy F-Zero nagy valószínűséggel nem várható a Microsoft páncélosára, a gép tulajdonosainak egyelőre be kell érniük a Curly Monsters Ltd. / Microsoft Games frissen bejelentett futurisztikus versenyjátékával. Nem mintha nem hinnénk egy új WipeOut megszűlésének lehetőségében – de az említett sorozat sikere egészen más akokra vezethető vissza (elég talán megpislagni a WipeOut 2o97 soundtrack előadónak listáját, vagy alaposabban szemügyre



venni a londoni Designers Republic promóciós munkáját). A Quantum Redshift tehát, ha (pillanatnyilag) más nem is, de ambiciózus. A történet (?) szerint megközelítőleg száz év múlva az emberiség fantáziája még mindig leragad holmi 650 mérföld per órát is meghaladó sebességgel repkedő gépezetek nemzetközi versenysorozatának rendezésénél – érdekes (?) csavar lehet, hogy minden résztvevőnek szembe kell majd néznie egy személyes rivalisával (politikai ellenfél, elhídegült szerető – kinek mi tetszik), aki az életére tör. Mert természetesen ilyet is lehet; számtalan feyver, csel és piszkos trükk bevetésével. A kezdetben valószínűleg hét pilóta mellé a ligában előrehaladva új játszható karaktereket is megszerezhetünk; akinek pedig a 16 pálya (plusz ismeretlen számú rejtejt) esetleg kevésnek tűnne, az három havert is lesöpörhet majd osztott képernyőn játszva. Összel.

## GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE

GAMECUBE

Gojira (mert így hívják Japánban) tüzet okád és ótárokat rombol. Bőle megmenti a világot. 1954 óta hős frászt vagy csíhok hi ráhögését a keleti kinematográfia felé is odakacsingató közönségből, hiszen akkor mutatkozott be a világnak az (1956-os) amerikai bemutató óta csak "Godzilla, a szörnyek királya" cím alatt ismert filmben. Diadalútja azóta töretlen – több, mint egy tucat mozi főszereplője ő, még Hollywood is rágott rajta egy kicsit nemrég. Most az Infogrames készített 1 – 4 játékos által is játszható verekedős játékot a Toho biped King Kong imitátorának világából (apropó, Kong: 1963-ban óriásnyomok megküzdött az amerikaiak felhőkarcoklónak lógó gigantikus majmával is; lehet találgatni, ki lett a győztes;). A szörnyárgék természetesen nem is lehetnek mások, mint a világ





metropoliszai: San Francisco, Seattle, Los Angeles, London, Tokió vagy Oszaka – minden épület földig rombolható, az interaktív környezeti elemeket pedig kedvünkre használhatjuk a harcban. Ellenfeleink számát két kézen nem lehet megszámolni (tizenvalahány



rivális szörny), köztük ott lesz Megahodzilla, King Ghidora és Mothra is, ill. Gajira számos inkarnációban (Godzilla 1990, Godzilla 2000, ...). Mivel az összecsapásokat a hadsereg is élénk figyelemmel kíséri (harci helikopterek, tankok, stb.), a megmérettetés résztvevői alaposan meg lesznek paskolva az emberek által is – a katonák mindig azt a szörnyet támadják, aki a legtöbb pusztításért felelős: jó stratégia lehet áttessékelni az ellenfelet néhány felhőkarcolón, majd kényelmesen hátrahúzó, a mérhártről őt kezdni csipkedni. Csemege a Rombolás játékmód, amiben feladatunk adott idő alatt nagyobb városrészt leegyeztetni. A Pipeworks Studios fardozása idén ősz hozza meg gyümölcsét – remélhetőleg ez jobban sikerül majd, mint a legutóbbi két Gajira játék (csak japáni Dreamcast-on).

## AERODANCING 4

PLAYSTATION 2

Aerodancing... légitánc. Japán "Blue Impulse" névre hallgatós, elit akrobata repülőrajongó tagjaként – egyetlen fegyverrendszer aktivizálása nélkül. Szép el-



képzelés, csak nem jött be – a Dreamcast tulajdonosok látni akartak. Jött hát az Aerodancing F (mint Fighting) és az Aerodancing I (mint Internet), korrigálva a marketinges botk (nálunk a sorozat AeroWings néven futott, Crave zászló alatt). Nos, jó hír lehet a sorozat szimpatizánsainak, hogy a SEGA-AM2 2002-re bejegyzett 10 játéká közül az egyik az Aerodancing 4 – a piactól követelményeinek megfelelően az Ace Combat sorozatot utánozva (még a főmenü is hasonló) a hangszólít itt már (szinte?) teljes mértékben a légi harcra helyeződött. A hivatalos sajtóközlemény rövid és tömör – hat gépezetet említ (név szerint F-2A, F-14B, F-15E, SU-27, F-16C, F/A-18C; mi a képeken felfedeztük az AH-64D harci helikoptert is – az AM2 szerint pedig lesznek játszható helikopterek is) és kiter az ún. "Scramble Mission" nevű új játékmódra, de a lényegyet nem részletezi ("Instant Akció" szöveg van a dobozban). 40 oktató "pálya" gondoskodik majd a kellő kiképzésről. Megjelenés idén – a plusz hardverrel rendelkezők számára még elmondandó, hogy a PS2 merevlemez, a Hori Flight Stick Controller és a Logitech / Logitech Flight Force Controller is támogatva lesz.

## GUNGRAVE

PLAYSTATION 2, XBOX

A tokiói GameJam 2 kiállításán jelentette és mutatta be – már játszható formában – a SEGA, a Red Entertainment (Sakura Taisen sorozat) és a Manga Dimension a Gungrave-et. A Smilebit szekció animált összekötő jelenetekkel gazdagon tarkított (ohoy, Final Fan-

tasy rajongók!), "cel-shaded" grafikával készülő 3D lövöldözős akció-kalandjátékának karaktereit Naito Yasuhiro (aki mint "Nightow" írja alá magát... bingó!) Ő a Trigun manga alkotója) tervezte, a mechanoid design pedig a veterán Fujishima Kosuke (az "Aoi Megamisama" [Oh! My Goddess] és "Taisho Shichouzo" [You're Under Arrest] mangák írója és rajzolója



ill. a Sakura Taisen karakterei mögötti ász – Tokióban évente nagyszabású hepiji rendeznek a tiszteletére, Fujishima World címmel) tehetségének állít emlékművet. A kezelés egyszerűen hangzik (bár a hírek szerint egy kissé problematikus – de a project jelenleg még fejlesztés alatt áll) – az L1 "rovasz" veszi célba az ellenfelet, az X pedig annihilálja. A főszereplőn megfigyelhető egy hatalmas oldalsúlyú is – fellelhetően ebben cipeli magával a fegyvereket (a hirszerkesztő erős Trigun befolyás alatt van: számára ezt szemléltető a Wolfwood által cipelt "kereszt" inspirálta). A mozgás és manőverezés akkora szabadságot élvez, mint Max Payne a róla elnevezett játékban. Japánban júliusban érkezik, hozzánk igen nagy valószínűséggel októbertől csúszva, mint az a bizonyos pingvin a Harcosok Klubjában.

## TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

PLAYSTATION 2, PC

San Francisco és London szinte egyidőben adott otthont egy-egy Eidos sajtótájékoztatónak, ahol nagy volumenű – ám cseppet sem meglepő – bejelentésekre került sor. Nagy új Tomb Raider játékokat vettek a fejükbe a Core Design-nál: jelenleg az első kettő fejleszté-

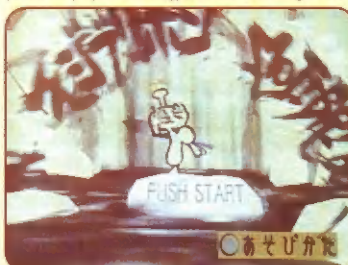


se folyik, szimultán. Elsőként a "Sötétség Angyala" érkezik (gyakorlatilag ez a valamikori Tomb Raider Next Generation), hozzánk november 15.-én. Az új kvartett az előző öt játékkal ellentétben a kerek befejezések ellenére összefüggő történetet alkot majd – úgy tűnik, Albionban is felfedezték az epizodikus múltját. Az immáron Angelina Jolie után mintázott Lara 5,000 poligonból álló porhüvelyű (az első játék Croft kisasszonya 500 poligonból rakódott össze) Párizson és Prágán keresztül kell kommandírozniuk – a forgatókönyv szerint Larától partfogó, a párizsi Von Croy úr kér segítséget telefonon, de mire hősünk a helyszínre érkezik, Von Croy halott – a gyilkossággal pedig a lányt vádolják. A dolgokat menekülő üzemmódban rakva hamarosan kiderül, hogy Von Croy-t bizonyos Eckhardt kérte fel egy 14. századi festmény megszerzésére (ami egyike annak az öt híres képeknek, amit csak az "Erőtelenség Festménynek" gyűjtőnév alatt ismer a világ). Lara "nanahogy" belebonyolódik a szálakba – lesz itt minden: rejtélyes ősi civilizáció rejtélyes ősi gonosszal, ami évszázadokon át él; fekete mágia, sorozatgyilkosságok, MGS inspirálta lapokadás / nyaktörés és Kurtis. Kurtis Trent, a kalandor, aki szintén Eckhardt és a képek nyomában liheg. Az Angel of Darkness utolsó harmadában őt is irányíthatjuk majd. A megállapodás szerint kizárólag PS2 konzolon. Ide főzőköpceselhetjük az információt, mely szerint a következő TR mozi 2003 júniusában kerül bemutatásra (előzetes lesz a játék lemezén).

## MOJIB RIBBON

PLAYSTATION 2

Kár lenne tagadni: a Nana On-Sha Vib Ribbon c. játéka mély nyomokat hagyott a szerkesztőség elvete-



művebb munkatársai (egy ilyen biztosan van:) – a csodával határos az is, hogy egyáltalán megjelent a magyar boltok polcain (az amerikaiak pl. lecsúsztak róla – ott nem adták ki). A PaRappa sorozat készítőinek dinamikus generál zenei platformjátéka minimalista, drótvázis vektorgrafikájával hívta fel magára anno a figyelmet – a nemrég bejelentett folytatás hasonlóan izgalmas – olyannyira, hogy a hirszerkesztő nem fért a bőrébe; muszáj volt írnia róla, még mielőtt "igazi" képek érkeztek volna (az illusztráció a Game Developer's Conference [San Diego] kivetítőiről származik). Szóval... miért nem Vib Ribbon 2? Az eredeti cím "Vib"-je a vibráló vonalra utal, amin Vibri utazott; a "Mojib" a japáni "moji" szóból fakad, ami annyit tesz: betű, karakter. A vektorgrafikát echt japáni bolusho (a sumi-e művészet egy válfaja – lásd <http://www.mcedit.com/artweb/shingo/english/sumi.html>) váltototta fel és a fohás sem Vibri már (az új protagonista neve egyelőre ismeretlen). Maga a játékmenet NAGYOT változott: zene helyett a bemenet szöveg (internetes oldalról, e-mail-ből, ... – ne feledjük, ez egy online játék), amire a PaRappa-hoz hasonlóan rappelnünk kell majd. Ha még azt is megszűnik, hogy a készítő határozott szándéka a játékot Amerikában is kiadni, angol szövegfile-akkal is zsonglorkodni tudó változatban... herzigli! Ezért legelőbb nem kell majd évezni :o)

## TWIN CALIBER

PLAYSTATION 2

A rendőr és a rosszfű összeállnak, hogy kitakarítsák a városból a gonosz szekták élőhalott tagjait – első hollása azt mondanánk, John Woo ("The Killer") és Robert Rodriguez ("From Dusk Till Dawn") közös film forgatnak. Persze nem – csupán a Rage Software



[Millennium Soldier: Expendable] szabadult el ismét. Mickey egér és Dumbo helyett itt Fortman biztos és Valdez fegyenc vág neki az anyag 12 pályájának (robogó vasúti szerelvény tetőn szökődecseléssel természetesen területekre kerül majd), ütközben lelőve mindent, ami nem él, de mozog. Figyelemreméltó az irányítási mechanizmus: minélit kezünkben lehet fegyver

(összesen kilenc féle van, a pisztolytól a lefűrészelt csővű vadászpuskán át a TNT-ig), amiket a Dual Shock 2 két analóg karjával tudunk majd szimultán vagy egymástól függetlenül tüzelésre bírni. "John Woo-stílusban", ömleng a sajtóanyag. John Woo csuklik. Európa télen veheti birtokba az elsősorban két játékos összehangolt akciójára építő zombifesztyívt.

## WILD ARMS 3

PLAYSTATION 2

"Egy sötét (és viharos) éjszakán kezdődött történetünk. Virginia Maxwell békésen számolgatta a bóranyokat a prérin átszelvényen, mikor a vonat vonaglott egyet. Az ifjú hölgy azonnal ahhoz a vonathoz sietett, ahol egy rejtélyes, ragyogó ládát őriztek. Három léptet ki a felhőmályból, fegyvert rántva – a felállítás a Kutyaszorítóban-t idézte. A bevezető képsorok megálltak, a játékos a kívánt karakterre bökve prólógust választhatott. Kik ezek az emberek? (Virginia ARM specialista, Jet Enduro ifjú szerencsevadász misztikus múlttal, Clive Winslet hidegfejű fejedvadász, Gallows Caradine pedig a Baskar törzs fia



– meg amatőr sámán is). Hogyan kerültek erre a vonatra? (Ez kiderül a választott bevezetőből). Mi van a ládában? (Mindent azért nem árulunk el a hírlokkban :). A Wild Arms sorozat első epizódja (PS) szerencsés időben érkezett: akkoriban még nem volt a piacon épkezlő RPG, így könnyedén szerzett magának híveket. A második próbálkozás kijavította az előd hibáit, de nehezen kapott lábra az akkor már agyonzsúfolott piacon. A MediaVision harmadik próbálkozása (Japánban Wild Arms Advanced 3rd néven jelent meg március idusának előestéjén) ismét megpróbál majd más lenni – míg a korábbi epizódok csak kacérkodtak a témával, a WA3 már erőteljesen ÉPÍT a vadnyugati témára. Vonatrablás, colt-ropogás, desperádok meg tüzes víz. A nyugati megjelenés biztos, ám egyelőre nem fűzhető konkrét dátumhoz. Kiadós: SCEI.

## GBA MÜZLI

Ha nincs a SEGA, bizony meglehetősen kopár lenne az ehavi GBA körkép – de ne lőjük el a tűzijátékot rögtön az elején. A múlt hónapban bejelentett **Castlevania: White Night Concerto** gyors névváltoztatáson esett át: ezenül Castlevania: Harmony of Dissonance címen tessék keresni – a megjelenés dátuma is módosult, július 30-ra. Koji Igarashi producer a Dengeki GameCube magazinának azt is elárulta: hamarosan Japánban is Castlevania névre fog hivatni a sorozat (jelenleg ugye "Akumajou Dracula" címen fut, ami annyit tesz: "Demon Kasztély Drakula"). Az ok egyszerű: a sorozat szeretne elszakadni a halhatatlan erdélyi gróftól és új irányt venni. A Konami más meglepetéssel nem szolgált, jöjjön a Namco. A **Family Tennis Advance** (megjelenés: június 14.) újabb szint dob az egyébként is agyonzsúfolott tenisz-palettára (nincs köze a cég Smash Court sorozatához), lögy játéktérmi hangulattal és a névhez híven

## ÉLESZTŐMÉNES JÁTEKTRANSPORT

Mi?	Honnan?	Hová?	Mikor?
Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	Xbox, GC	2002
Capcom VS SNK 2	DC, PS2	GC	tavasz
Ferrari F355 Challenge	DC	PS2	2002
Master Rallye	PC	PS2	2002
Monsters, Inc.	PS2, GBA	GC	ősz
Rubu Tribe	PS2	GC	2002
Splashdown	PS2	Xbox	nyár
Star Wars - Jedi Starfighter	PS2	Xbox	május
State of Emergency	PS2	Xbox	ősz
TimeSplitters 2	PS2	GC	3. Negyedév





"családias" légkörrel. Hasonlóan könnyed a rajzfilm-sorozatból készült **Dropy's Tennis Open** az LSP brigádjától – mindkét játék támogatja 4 játékos szimultán küzdelmet. Utóbbi nyáron érkezik. A tesztmozgáson maradván – a nemrég GP32-re is fejlesztésbe fogó japáni Spike a **Formation Soccer 2002** – **World Cup** c. focival próbálja letesztálni az ISS-t a trónról – az április 26-án megszülető labdarúgócsapatok érdekes "kvíz" játékmódot is tartalmaz majd, amiben mindenki letehetheti tudását (a téma – mi lenne más – a FOCI). Ezt is játszhatját csoportosan, akárcsak a brit Rebellion és a Destination Software (GBA-n a Snood és a Midnight Club Racing ragasztókat a kartonjukba) **Tiger Woods PGA Tour Golf** c. opuszát. 12 PGA játékos 18 lyukra a TPC Sawgrass Stadium pályán – április 12-től. Meglévő szériát az **Advance GT2** (MTO) és a **GT Advance 2** (THQ) közötti hasonlóság – előbbi 10 japáni gyártó 97 verzióját, utóbbi 15 rally járgányt vonultat fel – hisz a japáni Advance Rally c. játék átiratáról van szó. Előbbi 32, utóbbi 42 pályát kínál. Előbbi április 26-án jelenik meg, utóbbi valamikor a nyáron. A gyakorlatban egyik sem különb Mrs. Deak vásznánál. Az Activision a **Stuart Little 2** GBA feldolgozásával készül az aratásra – a Creation stúdióban készült játéktól plotformjáték TERMÉSZETESEN a mozibemutatóval párhuzamosan kíván megjelenni (július 19.) – érdekessége a két játékos által bevezethető versenyindító. A BAM! Entertainment **Wolfenstein 3-D** átiratáról eredetileg be akartunk számolni, de egyenlőre hittel a hivatalos bejelentés után már meg is jelent – szóval erről inkább majd egy teszteszt igazságot. A stratégia / RPG játékokat áprilisban a **Black Matrix Zero** hivatalos képviselője, a NEC Interchange gondozásában. A történet cirka száz évvel az első Fekete Mátix előtt játszódik (ez ugye eredetileg egy sikeres Dreamcast / PS2 RPG sorozat Japánban; főszerepben a Fekete Angyalok, a Sötét Angyalok és a halandák [de akkor is nagybűtűs] Emberek), háza Card, akiknek legjobb cimboráját, Mardiont elrabolták és megkínálták az angyalok. A halálát sebet kapott barátját a rivális angyalcsapat mentette meg, akik – hogy túlélje – származékát ültették a hátába, angyalvá változtatva őt. Card a kaland kezdetén választja, merre a látogatás – a történet ugyanis teljesen másképp alakul, ha a Fekete, vagy ha a Sötét szétlőttáborba ragyog magunkat tartozunk. Majdnem Japánban, (remélhetőleg) később a lenyugvó nap országában is. Jajjón az a vihar: a THQ és a SEGA bejelentette, hogy GBA átiratát gyártanak számos híres SEGA konzoljátékokból. Közönlaps taps a részvevőket: **Virtua Tennis** (2002 végén), **Crazy Taxi** (korai 2003-as megjelenés), **Super Monkey Ball** (2003) és **Phantasy Star Collection** (2003 tavasz – az első három klasszikus Phantasy Star epizód EGYETLEN cartridge-on, hasonlóan a korábban kiadott Saturn kompiliációhoz; a sorozat első része még Master System-en jelent meg). A SEGA még az idén további hat játékot kíván bejelenteni GBA-ra. Hasonló mennyiségű port kavar fel az olasz Raylight Studios bemutatja – az urak olyan 3D motort karolt össze, ami képes átlagosan 3000 poligon a falyadekristályos kijelző 60%-ra pakolni másodpercenként. A Blue Roses nevű middleware támogatja a textúrázást, a fényforrások és a kód használatait is. A középszerű bocsátott két technikai demó egyike egy túlélő horrror (polygon zombikkal és megtörtöltök), a másik egy futurisztikus versenyjátékot mutatott be. A Raylight rögtön bejelentett három játékot Blue Roses motorral – mivel azt tudjuk, hogy a Metro3D / Cinemaware számára a croydoni Crawford-sal közösen készített Wings között van, biztosnak látszik, hogy a két technikai demó az alapja a fennmaradó párosnak. Ja, hogy a **Wings** az vajon mi? Az egy klasszikus Amiga játék átiratának. Egy Nagy Háborús pilóta szerepében kell lennyomnunk a levegő azzait, "bombázzunk a németeket, megfutalmatlanunk a magyarokat" (pontos idézet egy internetes előzetesből) – több, mint 200 küldetésen át (egyenesen elosztva 1914 és 1918 között), izomterikus (lásd Blue Max, lásd Zaxxon, lásd Desert Strike, lásd történelemkönyvek) és 3D perspektívából. A 3D a Blue Roses-nek köszönhetően felülmúlja az Amigás eredetét. Mi majd valamikor tavasszal futamíthatjuk meg magunkat. Záróként egy csomaga: az Elite Systems újra megszerezte a Tecmo-tól a 100%-oson klasszikus játéktérmeti Bomb Jack (1984) sorozat konverzáltját jogait (annak idején portolók szinte minden 8 és 16 bites számítógépre, de úgy látszik vagy nem 1001 évre, vagy csak számítógépre szólt a dolog. A **Bomb Jack World** augusztusban fut be, egy kezettől a Bomb Jack, Mighty Bomb Jack és Bomb Jack Twin epizódokkal.

**Errata:** rossz szokásunkhoz híven ismét sikerült felcserélni egy képet az előző számban. A Punch King (GBA) illusztrációján tetszelgő kép valójában a Mike Tyson's Heavyweight Boxing (GBA) c. termékből származik – ami végül nem került a hírekbe, mert idő előtt megjelent. Az esetleges félreértéseket utólag is elnézést kérünk.

## MAZSOLÁZÓ

A Sony, az IBM és a Toshiba közösen fejlesztett, Cell névre hallgató "processzorával" szemfűlebb olvasóink már megismerkedhettek a decemberi hírlökben – a projekt azóta felvette a "Grid" nevet – a PlayStation 3 központi processzorára azonban egyelőre nem fogunk így utalni. A Grid (Cell) ugyanis a várakozásokkal ellentétben nem felüléri a PS2 processzor, sokkal inkább technológiája. Megosztott környezetet tesz elkövetni, ahol a feladatok feldolgozását sok, hálózatra kötött processzor végzi. Ken Kutaragi, az SCE elnöke egy koreai lapnak adott nyilatkozatában így morfondírozott: "Ha a 10Mb/s átviteli sebességre képes broadband kapcsolat és a játékokon az összeköttetés, az ipar, ahogy jelenleg ismerjük, megszűnik létezni." – játékokon helyett tehát könnyen lehet, hogy legközelebb PS3 logóval ellátott set-top boxot kapunk, amivel mozit, játékokat, zenét tölthetünk magunknak. Mi a bejelentéssel szimuláltan reméljük szórakozunk: magyar "bennteszt" már azt is tudni vélük, hogy a PS3 processzora 1000x gyorsabb lesz, mint a PS2-é – ezt valószínűleg abból a sajátjából fordították (ki) magunknak, amiben Shinichi Okamoto mesél a Game Developers Conference 2002 (San Jose) kapcsán a fejlesztők kiélégítettségéről ("a PS2 erejének ezerszeresét könnyörögnék"). A balgóság védelmére: az IBM nemrég azt jelentette a New Scientist magazin hasábjain, hogy 110 GHz órajeli processzort sikerült előállítaniuk. A jövő itt van a küszöbön; ellenben, hogy Kutaragi-san szavaival éljünk: "Még semmi sincs előlőtte PlayStation 3 ügyben."

A szervezők eltávolították a Sony gépeit a hannoveri CeBIT Expó-ról, a szintén kiállító Microsoft kérésére. Az exhibíció hivatalos szabályzata szerint játékoknak és játékgépeknek nincs helye a vásáron – a Sony Linux-ban csomagolt be a farkasait, ám a békés prezentáció csakhamar vad Tony Hawk's Pro Skater 3 összecsapásokká fajult. Hasonló szabályszegés manővert hajtottak végre tavaly és tavalyelőtt – most azonban a rivális szemé láttára. A Microsoft szája elgömböly (ők ottan hagyták az iksett), a Sony pedig lebukott.

Az SCEA hosszas halogatás után közzétette online stratégiáját. Első lépésben a PS2 Network Adapter érkezik, augusztusban, \$39.99-es áron. Az adapter lehetővé teszi hogy 10/100 Ethernet csatlakozással broadband kapcsolatot, vagy 56k (V.90) demmel hagyományos (analóg) kapcsolatot létesítsünk a szolgáltatóval (DSL, CATV szintén játékokban). Közvetlenül a gépbe csatlakoztatjuk, ellentétben a korábban, a merevlemezeken keresztül illeszthető modellel. A nagy szolgáltatók beállítási a megengedés érdekében mind-mind ott figyelnek maguk a perifériához mellékelt CD-n: az Earthlink, az AT&T WorldNet, az SBC-Prigdig és a Sympatico mellett azonban bármilyen szolgáltató adatai használhatóak lesznek. A megjelenéssel egyidejűleg kb. 12 online játék is felbukkan majd (ha minden jól megy), közöttük a SOCOM: Navy Seals, a Twisted Metal Online, a Tribes: Aerial Assault ill. a Frequency Online változata (a Tony Hawk 3 már most készen áll az online mókora, a TimeSplitters 2 pedig össze sodródott). Az internetes játékokért semminem plusz díjat nem kell fizetnie az amerikai polgárnak, hangszólózza Kaz Hirai. Az SCEA elnöke azt is kijelentette: a jövőben minden SCE PS2 játék tartalmaz majd valamilyen online módot. Japánból közben bejutott a megerősítés, miszerint a Gran Turismo Online valójában a Gran Turismo 4 része lesz ill. hogy a Final Fantasy XI használatáért ott havi 1,280 yen-t kell a Square számlájára utalunk (minden újonnan létrehozott karakter további 100 yen-be kerül majd a havonta).

Mögöttünk a japáni Xbox megszólás, a hónap azonban természetesen nem töltözhetett botrány nélkül: a média felkapta és büszkén körbecipelte a hírt, miszerint az Xbox számtalan felhasználó lemezt karcolta össze. A Laox, a Yodobashi Camera, a Sakuraya és a Sato Musen üzletláncok (összesen kb. 150 boltból van szó) egy teljes hétig szüneteltették az Xbox forgalmazást, karva attól, hogy hardware problémá-

ról van szó; végül a Microsoft tisztáza vizet öntött a pohárba. Midori Takahashi, a Microsoft Japan szövegírója a Sankei Shimbun hasábjain is megerősítette: a probléma csak a vásárlók kis csoportját (kevesebb, mint 1%) zaklatta és a lemezek helytelen gépbe helyezése-ből adódott – ugyanakkor biztosított minden érintettet, hogy az adathordozókat díjtalanul kicserélik. Hangsúlyozta: nem hardware hibáról van szó és a lemezek szélein megfigyelhető apró karcolások csupán kozmetikai jellegű ramboló hatással bírnak. Érdekesebb volt számunkra a Nikkei IT felmérése, aminek során 1378 japáni polgárt faggattak az Xbox-ról (95 százaléka férfi, 82 százaléka húsz és negyven év közötti). A válaszok 68%-a tartja az Xbox 34,800 yen-es árat túlságosan magasnak; 57% nem is tervez vásárlást (22% bizonytalan). A megkérdezettek 76%-a "megszólított" játékos – két, vagy több konzolt tart otthon (csak 5% válaszolt úgy: nincs otthon gépe... Japánban vagyunk). Azok között, akik nem akarnak Do-bozt, az indoklás a következőképpen oszlik meg: 56% – gyenge szoftver / kevés játék; 55% – más konzolt vásárolna mint kilitásban; 47% – merényelt a jó izlés ellen (gyk.: csúnya a konzol); 37% – azért, mert a gyártó a Microsoft; 9% – nem tartja jónak a hardvert. Tanulságos.

Európa és Ausztrália is letudta az Xbox inváziót; igaz, csendesebben és szerényebben, mint a másik két videójáték-földrés. Az ilyenkor szokásos parádész persze már korábban beindult: március 13. éjszakai élete az Unió 16 fővárosában zöld neonfénytől kapott új dimenziót. A legnagyobb népünnpélynek London adott otthont (filmúzin vitte haza az első vásárlót), ám Bill Gates nem tette tiszteletét a rendezvényen. Itt sok kereskedő (közül természetesen a Virgin MegaStore) éjféltkor nyitott. A Németországban másnap reggel kezdődött, a Media Markt lánc nagyvonalúan agresszív 399 (!) eurós bevezető áron kínálta a portékát, jóval a Microsoft ajánlott 479 eurós ára alatt. A példát azonnal sok más nagykereskedő követte, hatalmas kavarodást és felzúdulást okozva – hisz a kisebb üzletek tulajdonosai kénytelenek voltak tartani az árat, ha egyetlen fillért is keresni akartak. "Elemeztük a helyzetet, de az árazás kérdésében az utolsó szó a kereskedőé" – mondta Hans Stettmeier, a Microsoft Deutschland elnöke, – "Nem avatkoztunk és nem is avatkozunk a dologba". Svájcban bizzar Xbox bulin lehetett ünnepelni: az első hat olyan látogató, aki hajlandó volt magára tetováltatni egy Xbox logót, ingyen kapott konzolt. Az eladások számadatai még nem futottak be – az Egyesült Királyságban az első hét 48,000 doboszlót zárt, ennyi biztos. Játékok? A legnagyobb példányszámban a HALO, a Wreckless: The Yakuza Missions, a Dead or Alive 3, a Rallisport Challenge és a Jet Set Radio Future fogott – az európai konzol – eladott játék arány 1:2.5, az első nap abszolút győztese a HALO – és a játékosok, akik megkaparintották. A tervek szerint június végére 60 játékot számíthat majd az Xbox katalógusa. Mindent összevetve, a Microsoft és a kiadók elégedettek a megjelenéssel – annak ellenére, hogy amerikai elemzők szerint a júniusra tervezett 4.5 ~ 6 millió világ-szerre eladott konzol túlságosan optimista becslés.

Nem áprilisi tréfa: az IBVA agyhüvely-követő technológiát jelentett be az Xbox-hoz. A gyakorlatban ez pontosan annyit tesz, amennyit sugall – gondolatot tudjuk majd irányítani a jövő játékaik. Mielőtt bárki világot átszelő konspirációs elméleteket kreálna, előárul-



juk: az első hasonló fejlesztések már 1996 környékén gyűmölcsőt hoztak – Japánban. Akkor és ott a technológiai pontatlanságok ill. költsége álltak az útba. Most majd jönnek az előlételek.

Hasonlóan komoly innováció a Fonix ASR (Automatic Speech Recognition – automatikus beszédfelismerés), ami már az idén integrálódik majd a Microsoft

hivatalos fejlesztőkészletébe. Az Xbox-hoz hamarosan megjelenő Xbox Communicator (headset) segítségével kapunk majd lehetőséget a verbális interakcióra: angol, francia, német, olasz, spanyol, japáni és koreai nyelven. Aki nem tudja elképzelni micsoda lehetőségeket rejti a technológia, mozogjon egy kicsit: valószínűleg nem kap elég oxigént az agya ;).

Hivatalos Xbox bárbe bújhat a Windows Media Pla-



yer for Windows XP, ha letöltjük a módosítást: <http://www.xbox.com/downloads/wmksin>.

Az előző hó Xbox bemutatója (ami bemutatónak készült, nem technikai leírásnak) tartalmazott ugyan sok hírszerkesztői vögyalmot (meg kapitális helyesírási hibát), ezek közül az egyik máris teljesült: a Microsoft április 30-tól kezd forgalmazni a Controller S névre



hallgató kiegészítőt, aminek nevében az S a Small (kicsi) méretre kíván utalni. Ez a japáni gamepad nyugati megfelelője – \$39.95-es árcédulával kerül kirokátokba. Teljesen megkapó, ahogy az X csatlakoztatva felismeri a perifériát – automatikusan a játékok "controller setup" képernyőjén is lecserélődik a grafika.

Új NES (Famicom) emulátor látott UV-sugarakat PlayStation-re, "It Might Be NES" hangzatos cím alatt. Mint minden otthon összekapcsolt szoftver, ez is megkívánja a "módosított" (gyk.: chipelt) konzolt; dícséretes, hogy a klasszikusokat mindenféle sebesség- és minőségredukció nélkül élvezhetjük a segítségével. Azonnal előállítható CD image lehely: <http://home.snyr.com/imbnes/index.htm>.

A Capcom második Onimusha-ja már több, mint 1 millió tulajdonost talált magának Japánban – érdekes-







ség, hogy ott 2,097 yen plusz pénzért egy ún. "rajongói" DVD korongot is birtokba lehet venni, rajta "színpadok mögötti" mozgóképanyaggal és részletesen illusztrált útmutatóval a játékban esetleg elakadt harcosok számára. Halkan jegyeznék meg, hogy a Konami vagy a Square PAL konverzióinak mintájára a Capcom-nak sem ártana kissé összekapnia magát és esetleg ingyen mellékelnie a lemezt az európai kiadás mellé. A gyálázatos PAL Devil May Cry átirat után (hová lett a 60Hz?) talán ez kiengesztelné a dühös rajongókat. Talán.

Az SCEI már eljuttatta a fejlesztőknek az OmniVision új CameraPlay technológiájának implementálásához szükséges könyvtárakat – jelentette az OmniVision Technologies. A technológia az USB porton keresztül csatlakoztatott digitális kamera videóját dolgozza fel, lehetővé téve ezzel olyan játékok fejlesztését, mint a játéktérben megismert Police 911 vagy a Mo-cap Boxing (Motion Capture Boxing). Pillanatilag nincs tudomásunk olyan projectről, amely a CameraPlay-t integrálná. Sajnos.

Cinemánia. Az elmúlt hónapban csak (?) két olyan új mozirolt szereztünk tudomást, ami videójátékban alapul: a Mindfire Entertainment (a "House of the Dead" c. SEGA játéksorozatból készülő film mögötti gárda) örömmel jelentette, hogy filmet forgatnak a Dead or Alive sorozatból is (a forgatás már az idén elkezdődik, a végterméket pedig jövőre helyezhetjük lúpe alá), a New Line Cinema / Dark Aura Entertainment pedig a Silent Hill kínáló borzalmakat próbálja majd vászonra varázsolni. Forgatókönyv és rendező nem ismertek, a hírek szerint a producerek Johnny Depp-et szeretnék a főszerepben látni.

Az elmúlt év 11. havában már bemutatunk egy, ki-fejezetten a Gran Turismo-hoz készült perifériát a Logitech GT Force személyében – most a japáni Iwata Denki kínáló portéka kerül terítékre. A GT-Simulator



névre hallgató apparátus 29,800 yen-es (megközelítőleg 250) árcédulát visel, hosszúsága 185 centiméter, súlya 85 kg. A kormány természetesen erő-visszatartó, a pedálok pozíciója pedig szabadon állítható. Amerikai és európai forgalmazó(k)ról sajnos nincs tudomásunk.

Kissé könnyebben beszerezhető (legalábbis nem kell ráköltenünk az alsónadrágunkat a postaköltségre) a Konami két ropogósan friss publikációja: az Art of Metal Gear Solid 2 és a Making of Metal Gear Solid 2. Az első kiadvány a nagyszerű Yoji Shinkawa "art-book" folytatása számtalan gyönyörű illusztrációval, szerény 2,900 yen ellenében; a második nevéhez hűen a készítés folyamatát boncolgatja, 100 yen-nel olcsóbban. Az igazi connoisseur természetesen a kizárólag Japánban hozzáférhető (lásd www.konamistyle.com), 5,800 yen-es fekete "álbőr" disz-doboz kívánja majd tulajdonában látni. Ez a Yoji Shinkawa / Takato Yamamoto koprodukciós Art of



Metal Gear Solid 2 és a hajmeresztő című Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – Metal Works: The Perfect kiadványokat foglalja magába, ajándék DVD-ROM fűszerezéssel – a lemezen állítólag "soha nem látott" meglepetésekkel és titkokkal. Nagyon érdekes az a hír, miszerint az Art of Metal Gear Solid 2 EUROPÁBAN is megjelenik – sőt, állítólag már meg is jelent – március 29-én.

A legendás DMA Design nincs többé – a skót fejlesztőcsapatot publikálta annak idején a Psygnosis (Lemmings, Hired Guns, nosztalgia-nitró bekapcs), felvásárolta a Gremlin; végül, 1999 szeptemberében a Take-Two, a Rockstar Games anyacége kaparintotta meg. Feloszlásról természetesen szó sincs, hisz – mint ahogy arról már beszámoltunk – a GTA sorozat épp és egészséges; a hír csupán névváltoztatásról számol be: a DMA Design csapata ezentúl a Rockstar Studios elnevezést viseli majd.

Névt váltott a Majesco is – ezentúl Argon Interactive-nevű név alatt publikálnak (hasonló dolgokat nálunk az adókedvezmény miatt szoktak praktizálni a kedves külföldi befektetők). A Black & Bruised és a Blood-Royne tehát már Argon logó alatt érkeznek majd.

A Pelican Accessories által kínált CodeBreaker csaló-kártya az InterAct Accessories GameShark kódját tartalmazza. Ez természetesen csúnya dolog, az InterAct máris Maryland állam bírósága elé várja az Electro Source / Pelican párost az ilyenkor megszokott barátságtalan eszmecsere. Kártérítést és a CodeBreaker azzonnal kivonását várják a jogszabályok döntéséig.

Díjak, plesznik, kitüntetések. Február 28., 5th Annual Interactive Achievement Awards gálaest, Hard Rock Hotel & Casino, Las Vegas, Nevada – az AIAS (Academy of Interactive Arts and Sciences) díjkiosztó ünnepsége. Bö lére engedett (per longum et latum, ismét :) beszámolóinkat (és a hozzá járó kommentárt) kiemelt helyen találjuk (valahol itt lesz az oldalon). Március 11., Digital Contents Grand Prix 2001, Japán – a Nintendo két tróféával távozott: az Animal Forest (N64) a "Közösség" kategória díját, a Luigi's Mansion (NGC) pedig a "Szórakoztatás: Játék" kategória első díját vágta zsebre. Március 21., 19:30, Game Developers Conference, San Jose, Kalifornia – Yuji Naka (elnök, CEO - SEGA Sonic Team) életműdíjat (Lifetime Achievement Award) vett át az IGDA-tól (International Game Developers Association). Naka-san vezetésével a Sonic Team olyan dolgokat hagyott az utókorra, mint a Sonic játékok, a Phantasy Star sorozat, a Samba de Amigo széria vagy a NIGHTS. Naka-san egyike a SEGA zsenijeinek. Naka-san szeretünk és feltétlen tiszteletünk bírja.

## 5TH ANNUAL INTERACTIVE ACHIEVEMENT AWARDS (AIAS)

Az év játéka: **Halo** (Microsoft / Bungie)  
Az év konzoljátéka: **Halo** (Microsoft / Bungie)  
Kimagasló érdem a művészeti rendezés terén: **ICO** (SCEI)  
Kimagasló érdem az animáció terén: **Oddworld: Munch's Oddysee** (Microsoft / Oddworld Inhabitants)  
Kimagasló érdem (zene / hang): **Metal Gear Solid 2** (KCEI)  
Kimagasló érdem (formatervezés): **Grand Theft Auto III** (Take-Two / DMA Design)  
Kimagasló érdem a vizuális megjelenítés terén: **Halo** (Microsoft / Bungie)  
Kimagasló érdem a játékmenet terén: **Grand Theft Auto III** (Take-Two / DMA Design)  
Kimagasló érdem (forgatókönyv / koncepció): **ICO** (SCEI)  
Az év akció / kalandjátéka (konzol kategória): **Halo** (Bungie)  
Az év gyermeknek készült játéka (konzol kategória): **Mario Party 3** (Nintendo / Hudson Soft)  
Az év verekedős játéka (konzol kategória): **Dead or Alive 3** (Tecmo / Team Ninja)  
Az év hordozható gépre készült játéka: **Advance Wars** (Nintendo / Intelligent Systems)  
Az év szerepjátéka (konzol kategória): **Baldur's Gate: Dark Alliance** (Interplay / Snow Blind)  
Az év versenyzőjátéka (konzol kategória): **Gran Turismo 3 A-Spec** (SCEI / Polyphony)  
Az év sportjátéka (konzol kategória): **Tony Hawk's Pro Skater 3** (Activision / Neversoft)  
Innovációs díj (konzol kategóriában): **Pikmin** (Nintendo)

**Kommentár:** Az AIAS (Academy of Interactive Arts and Sciences; székhely: Los Angeles, CA) gyakorlatilag a videójáték ipari hivatalos, professzionális akadémiaja: a rendezvény tehát a filmes Oscar megfelelője. Az egyedüli "zavaró" tényező (amiről miatt egy távoli ország egyszerű hírszerkesztője árccalán megkérdőjelezi az AIAS Awards legitimitását, integritását, objektivitását és validitását) az, hogy a díjra csak olyan játékok juthatnak, aminek kiadója fizet az akadémiai tagságot. Az igazgatótanácsot az Activision, a BioWare, az Electronic Arts, az Ensemble Studios, az Infogrames, az Insomniac Games, az IDSA (Interactive Digital Software Association), a Knowledge Adventure, a Microsoft, a Nintendo of America, az Oddworld Inhabitants, a Sony Computer Entertainment America és a Ubi Soft Entertainment képviselik alkotják: ők jelölik a díjra (szerintük) érdemes játékokat is.

Június tizenegyedikén lesz kerekén egy éve, hogy a Gameboy Advance megjelent az Újvilágban (azóta ott több, mint 5 millió gép kelt el) – ennek tiszteletére a Nintendo of America korlátozott példányszámú, Platinum Játékú kiadvással kedveskedik az elkételezett



rajongóknak. A gyűjtők június 3.-tól, \$79.95-os áron csaphatnak le rá.

Terjeszkednek a franciák – Nagy-Britannia fejlesztő-házainak felvásárlása után Japán felé pislog az Infogrames – nemrég megállapodást kötöttek a Konami-val és a Capcom-mal játékaik japáni forgalmazásáról. A Konami hamarosan a V-Rally / Nascar sorozatokat és az Atari Games logóval ellátott termékeket (PS2, Xbox), a Capcom – meglepetés – az "Alone in the Dark - The New Nightmare" PS / PS2 kiadását szervizozza majd odát.

A Lik-Sang megkezdte a nagy sajtófigyelmet kapott Afterburner GBA háttérvilágítás (ami gyakorlatilag előtérvilágítás) forgalmazását. Az Iowa állambeli Adam Curtis képviselte Portable Monopoly (www.portablemonopoly.com) termékeit korántsem egyszerű installálni: beszereléséhez szét kell szednünk a gépet (speciális csavarhúzó NINCS mellékelve), főmunk / főmunkunk egy kicsit (fényforrások, kapcsolók), végül forrasztanunk (az Afterburner a GBA-ból táplálja magát) és felraknunk az kijelzőre egy speciális fényterestő réteget (belül, természetesen). A csomag ára \$35, amit mi a szükséges szenvedéssel együtt már nem tartunk olyan jutányosnak: szerencsére a Lik-Sang már módosított GBA-t is kínál, hat különféle színben. Ugródeszka: [http://www.lik-sang.com/catalog/product\\_list.php?category=478](http://www.lik-sang.com/catalog/product_list.php?category=478).

Dreamcast DivX – A Marc Dukette tehetségét demotrógáló Project Mayo visszatért: a hibajavított, DivX 5.0 támogatással felpakolt, enyhén gyorsított Beta 2 Release 2 már letölthető a [www.dodivx.com](http://www.dodivx.com) címen.

Szépen cseperedik a GamePark GP32-je is: újabb és újabb fejlesztők akadnak koreai horogra, újabb és újabb játékok kerülnek bejelentésre. Néhány hangzatos cím: Princess Maker 2, Guilty Gear X, The King of Fighters GP32, Breath of Fire III (!), Rockman X5, Hello Kitty Tetris, Street Fighter Zero 3. Egészséges a barokk háttér is (DevScene): a GeePee32 nevű emulátorral ([users.skynet.be/firefly/gp32/index.htm](http://users.skynet.be/firefly/gp32/index.htm)) már

.SNA kiterjesztésű image-eket olvas). A fejlesztés rop-pant izgalmas "hogyan?smiertje" pedig a [www.devs.com/gp32](http://www.devs.com/gp32), [playeradvance.console-mul.com/gp32eng.htm](http://playeradvance.console-mul.com/gp32eng.htm), vagy a [www.gb32emu.com](http://www.gb32emu.com) címenek szaglászható körbe. Készülődik egy Game-Boy emulátor is...

Nagy sajnálatunkra törölték a Dragon Quest / Warrior IV amerikai megjelenését (PS). A teljes fordítás elkészült ugyan, ám a Heartbeat visszavonulással (lásd Hírek 03/2002) nincs, aki implementálja azt. Az ok triviális: az amerikai Enix csupán a szöveget fordította – a beillesztés a japáni programozó gárda feladata lett volna – nyomozta ki az Official PlayStation Magazine (US Edition) szerkesztősége.

A következő szomorú hír előtt egy vidám: Európában is megjelenik majd a Final Fantasy IV és V PlayStation felújítás (az Államokban az egyik az FF Anthology, a másik az FF Chronicles borítója alatt lapul). A nemrég kiadott PAL VI. epizód után (FFX PS2 demó lemezzel – de nem ezért érdemes levedáznia) a Square Europe ezt a két játékot már nem külön, hanem egy csomagban kívánja kiadni. Remeik – már csak a Chrono sorozatot és a Xenogears-t kéne idegöngölni...

Megvagy az Xbox első hősi halottja: a tavalyi E3 expón bejelentett Giants: Citizen Kabuto (PC, PS2) mégsem készült el a Microsoft üjszültségére. A hivatalos indoklás: a PC eredetű fejlesztő Planet Moon Studios emberei mással vannak elfoglalva – egész egyszerűen nincs szabad ember, aki az átirattal foglalkozna, az Interplay tehát törölte a megjelenési listáról.

A Lycos Japan is megrendezi a maga kis buliját, "ICS21 Entertainment Expo" név alatt. Az időpont: április 20.-21.; a jelleg: vásár; a helyszín a Tokyo Big Sight, a belépőjegy 1,200 yen. A téma? Videójátékok, házimozi, manga, "hobby entertainment". Minden, amit nem vehetsz meg Európában.

Egy másik japáni ISP (Internet Service Provider), az All-About pedig maratoni (5 órás!) játékszene-koncertet rendez Tokió Azabu negyedében. A koncert negyedikén délután kettőtől este hétig tartó hépai fellépők között ott lesz Shinji Hosoe (Namco; Ridge Racer sorozat), Jon Kobayashi (SEGA; Rez) és a divindás Yu-zo Koshira (SEGA; Streets of Rage sorozat, Shemue). Is. Jegyek március 23.-tól lehet előrendelni (2,500 yen per arc). Emléktárgyak, CD-k, megmász a helyszínen abrakodhatók. Hogy? Tessék? Nem, Japánban nincs Zöld Kártya...

Klasszikus Mega Drive (Genesis), Saturn és Dreamcast játékok kicsinosított változatai érkeznek Xbox-ra, jelentette a SEGA és a Cool Network Entertainment. Konkrét neveket a tavasz folyamán hirdetnek ki; az első két ilyen játék már nyáron megérkezik.

Csöddöt jelentett a Kalisto (Nightmare Creatures sorozat), közölte a bordeauxi kereskedelmi kamara. A bővebb információ után eszdeklő drótpostánkra lapzártáig nem érkezett visszajelzés.

Álomszórás: a Playmore / SNK Neo-Geo bejelentette a King of Fighters 2000 átiratát Dreamcast-ra. Dícséretes.

1982. november 13.-án Scott Safran a pennsylvaniai Newtownban történelmet csinált. Egyetlen érmével 41,336,440 pontot szerzett az Atari Asteroids játéktérmi gépén – azután elhunyt. Az Atari és a Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard (a szervezett, ami világszerte szócimot tartja a videójáték és flipperrekadok) a nyolcvanas évek elején még tartották a kapcsolatot a fiatalokkal, később a kontaktus megszakadt. A cég képviselői 15 éven át próbálták megtalálni Scottot (a keresésbe bekapcsolódott az ABC News online divíziója, a Scranton Tribune és megmászhatatlan internetes fórum ill. levista – a Wireless Flash News Service pedig 1,500 amerikai rádióállomás számára adott ki sajtóközleményt). Csak idén januárban sikerült a nyomára bukkanni: 1989 márciusában leest egy tetőről, miközben Sámson nevű macskáját próbálta megmenteni és halálra zúta magát; Pennsua-nyan (New Jersey) városának temetőjében talált őster-nyugalomra. Scott Safran ma 35 éves lenne. Astero-ids pontszáma a mai napig a leghosszabb ideig meg-döntetlen (videójáték) világrekord.

reiker@eigo.co.jp





meg ennyivel és mindenképpen valami gonosz dologra készül. Amikor Alfred kedve, Floella épp a boltba megy, hogy vegyen magának egy új rúzt, Mekka elrabolja és foglyul ejti eldugott kastélyában. Alfred, aki mellesleg úgy néz ki, mint egy rakéta, egy repülőgép és egy csirke keveréke, elindul barátnője megmentésére. Ne feledkezzünk meg arról,

## PIPIHÚST EBÉDRE!

**M**egint csak az Amigával fogok jönni, hiszen ez az Alfred Csirke dolog nagyon ismerős nekem abból a korszakból. Egy kis mászkálás játéka emlékszem, talán egy, vagy két lemezes lehetett és sose jött be igazán. Később napvilágot látott CD32-re, feltuningolt zenével és grafikával és de korábban debütált NES-en is. Meglepve láttam, hogy a Sony beharangozott, majd be is mutatott egy készülő Alfred Chicken nevű programot, ami ráadásul szintén mászkálás, platform.

## ELVETEMÜLT CSIRKE

Vettem a fáradságot és a mellettem lévő Amiga 1200-esbe bepatintottam az Alfred-es floppykat, már csak kíváncsiságból is. Nos, elmondhatom, a Playstation-ös verzió épp olyan idétlen hülyeség, mint a régi. A grafika stílusán szinte semmit se változtattak – még mindig egyedien mókás – hacsak azt nem, hogy sokkal nagyobb lett minden. A csirke akkora, hogy betölti majdnem a negyed képernyőt. De ez persze nem baj, hiszen ettől lesz egyedi az egész. A sztori a következő: vannak ugye a csirkék. Ez az ő birodalmuk, vígan eldegélnék, tengetik a hétköznapijaikat. De a gonosz Mekka Chicken nem elégszik

hogy útközben minél több gyémántot össze kell szednie, hiszen Floella nagy sokkot kaphatott és szűksége lesz a drágakövekre, hogy megnyugadjon. Nem is tudom, mit kéne ehhez, hozzáfűznöm, csak annyit mondhatok, hajrá!

A program betöltése után beleol-

vashatunk az újságba, melyben az áll, hogy elraboltak egy csomó csirketojást, halljuk, amint az emberek szörnyülködnek, lapozunk és látjuk, hogy történt valami a csirke elnökkel is, az emberek már szinte sírnak. Végül a tekintetünk egy apró kis hírré téved a lap alján, melyben az áll, hogy a hős Alfred barátnőjét elrabolta valaki, a tömeg nevet... A menübe

cit halk. Állíthatunk a képernyő helyzetén is, amit érdemes igénybe venni, mert a felszedett cuccok számlálója nagyon oldalt van és kilóghat. Ezek után kezdünk el játszani. Nem kell félni, iszonyatosan gyorsan betölt mindent, sajnos nincs is min vacakolnia, mert a grafika amellet, hogy poénos, elég sivár. A textúrák sok helyen nagyon hiányoznak, főleg olyan helyeken, ahol két platform illeszkedik össze és nem látni rendesen, hogy mi van ott. Ahogy elnéztem szándékosan csinálták ilyen egyszerűre, ez lehet itt a stílus.



hogy a teleport kapuk nem aktivizálódnak maguktól. A kapu alá állva a felfelé irányt kell megnyomni, és ugyan ez érvényes a rejtett helyekre, ahol a háttérbe tudunk bemenni.

Ennél többet nem is tartalmaz a játék, úgyhogy jöjjön az összegzés. Viszont azt még el kell mondanom, hogy a CD-n található audio track-ek formájában tárolt zene, nagyon jól igazi, kellemes, jól hangszertelt csirke muzsika. Nekem annyira megtetszett, hogy csináltam is belőle közkedvelt mp3 adatvesztő formátumot. Szóval, az Alfred Chicken, a régebbi verzióért nem voltam oda, most megtetszett, mivel nagyon egyszerű, élvezetes és aranyos játék. Tényleg minden platform rajongónak ajánlható.

Endrédi "Neon" Tibi

# ALFRED CHICKEN

## IRÁNYÍTÁS

Na ez az, amiről tényleg nem lehet mit írni. A játék ugyanis nem igényel analóg irányítót, mivel a sima joypadról is mindössze egyetlen gombot kell használnunk! Az X-et benyomva tudunk ugarni. Ennyi, semmi más nem kell tudnunk. Futkosunk és ugrálunk, pofon egyszerű, akár egy óvodás is el tudna vele játszani. Tényleg, lehet, hogy ez a játék nekik készült? Nincs kizárva, minden esetre én is jól elvoltam vele. Szóval elvettünk kutyákat, meg egyéb ellenfeleket, akiket a felugrásból végrehajtott zuhanórepülésel likvidálhatunk. Vagyis felugrunk, majd lefelé

érve találunk egy Load-ot, egy beállításokat és egy új játék kezdést. Ez utóbbi nem működik, tehát élvezzük a menürendszerben való mászkálást. Nem, csak vicceltem, persze, hogy működik, különben miről tudnék írni ebben a cikkben? Hmm, de hát tényleg, miről is írok, hiszen a játékról szinte alig esett szó és még most sem a programról írok, hanem ezt az idétlenséget. Na de félre a tréfával, az options-ben tekerjük lejjebb az effektek hangerőjét és feljebb a zenéjét, így sokkal jobb lesz, mivel az eredeti beállításokkal a zene egy pi-



## ALFRED CHICKEN

SONY

**GRAFIKA:** J6  
**JÁTSZHATÓSÁG:** J6  
**SZAVATOSSÁG:** J6  
**ZENE / HANG:** KIVÁLÓ  
**HANGULAT:** KÖZEPES

**1 JÁTEKOS**  
**1 MEMÓRIAKÁRTYA**  
**ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)**

✓ **ARANYOS ÉS SZORAKOZTATÓ**  
× **PIGIT LEHETNE ÖSSZETETTEBB**

**8 pont**



## HA CSIPI LABDÁBA RÚG...

Most hogy valóban kezd tavaszodni, a napocska is egyre gyakrabban kukucskál be az ablakomon (miután nagy nehezen kikecmergünk délután háromkor az ágyból, és felhúzzuk a redőnyöket), sűrűbben csörög a telefonom is, hogy mi lenne, ha végre letolnám a képem a pályára, egy kis grundfocira. Persze – majd megyek, ha tudok, amúgy is rám férne már egy kis testmozgás – válszolom alattomosan, magamban meg olyanokat gondolok, hogy: hát fárasztja magát ki a halál, mikor itt az én jó öreg Playstationöm, és a most tesztelésre kapott Pro Evolution Soccer című program hozzát. Kicsit ismerős volt nekem a játék neve, úgyhogy utánanéztem a dolgoknak, és úgy néz ki a helyzet, hogy a Pro Evolution nem más, mint az igen sokak által favorizált International Superstar Soccer sorozat legújabb része, és nem csak az egyes, hanem a kettes gépre is létezik belőle egy átirat, amit asszem már teszteltünk is. Azt hogy PS2-ön, most épp mely facijátékok az uralkodók szerintem hagyjuk, PS-en meg mindig is a Fifa és az ISS sorozat harcolt az elsőségért, amit végül is a Fifa nyert meg a "játszhatósága" miatt. Már ha játszhatóságnak hívjuk azt, hogy könnyű fokozaton 10-ből kilenc lövést biztos, hogy beengedett az ellenfél kapusa, vagy hogy akár a saját tizenhatosunkról is begyalogoltunk az ellenfél kapujába ugyanazzal az emberünkkel.

dés munka, küszködés van. Persze most nem a magyar fociról beszélek, ami még évtizedek múlva sem fogja a jó szintet elérni, hiába papol a (most még) sportminiszter, meg az összes hozzáértő szakember az utánpótlás fontosságáról. A játék egyébként a már jól megszokott ISS éretyeket és hibákat hordozza magában, némi fejlődéssel megfűszerezve.

# PRO EVOLUTION SOCCER



Mindegy szerintem a gyors sikerélményt nem kellene összetéveszteni a jó játszhatósággal. Az ISS viszont soha nem erről szólt, és most sem erről szól, még könnyű fokozaton is relatíve meg kell dolgoznunk az eredményekért. Az intró inkább látványos, mint energikus, megpróbálták a sportág szépségét (?) eleganciáját összesűriteni a készítő az ehhez passzoló zenével. Szerintem nem sikerült rosszul. Mert azért a foci, nem mindig a hatalmas összecsapásokról, a látványos gólokról szól, sok kis nüansznyi dolog felett elsiklik a tekintetünk, amiben pedig rengeteg szenvedés

Kezdjük például azal, hogy valami körmöntönt módon a program most eltérően az elődöktől a magyar csapat zászlója megfelelő színű és még a nemzeti válogatott ballabasainak neve is szinte megfelelően lettek beültetve a programban (csak az ékezetek hiányoznak), a többi csapatról nem nyilatkozom, mert annyira azért nem vagyok otthon ebben a témában, de mintha nem minden stimmelne... Ezt a hibát akarja orvosolni a Player Edit nevezetű opció, ahol mindenkit, és mindent átkonfigurálhatunk, átnevezhetünk, és mindössze csak két blokkot foglal az új adatok mentése a kártyán, és így nem kell mindenféle javító patch-fájlok felmásolgatásán gondolkodnunk, ami amúgy sem szép dolog. Egyébként akár egy teljesen új csapatot is kreálhatunk, ha épp ahhoz van kedvünk. Sokféle különböző bajnokságban, kupákban lehet indulni, ezek között vannak

nemzetközi összecsapások és klubcsapatok megmérettetési is. Játshatunk aranygól, vagy épp tizenegyes rúgó bajnokságot is, de van egy európai és egy világ válogatott is a játékban. Természetesen van gyakorlás is, ahogy azt egy ilyen játékban már elvárható az ember. Ezenkívül még ezerféle beállítás is megtalálható a CD-n, a már megszokott kamera, időjárás, helyszínek, napszak, taktika, formáció, audio, és vizuális opciók meg még egy csomó minden paraméter megváltoztatható. A grafika lehetne szebb is, mind a menük, amik igen puritánok, mind maga a játék, mert szerintem az emberek túl szögletesek, ennél már láttunk jóval szebbet is ebben a műfajban ezen a gépen. Ez főleg a visszajátzásoknál szembeütő, ahol azt is jól megfigyelhetjük, hogy a közönség még az átlagosnál is pixelesebb, összecsapottabb, kifeszített sprite háló csupán. Egyedül a nemzeti színű zászlók azok, amik szépen lengedezve buzdítják a csapatot. Az ISS fanoknak az irányítás már ismerős lesz, én ugyan nem emlékszem már az előző ISS játékokra, de szerintem nem nagyon vagy egyáltalán nem változtattak rajta, most is ugyanúgy célkereszt mutatja a labda leérkezésének a helyét a földön, és most sem elég csak úgy megbi-

kózni a labdát a tizenhatoson belülről, hogy gólt érjünk el, mint mondjuk a FIFA-ban. Itt bizony erősen rá kell érezni, hogy mi az a határ, ahol nyomva tartva a lövés-gombot még nem a pénzverdénél vagy a felüljárónál landol a labda. Az is jó megoldás, hogy a blokkon kapott a futás helyet és hogy a másik blokkal válthatunk manuálisan is embert, mert én speciel gyűlölöm, amikor a gép választja ki az általa leginkább labdaközelinek ítélt játékosomat. Ami még megfoghatja az embert, azok a bevezetőben már említett apró dolgok, mint például, hogy lehet akár még az alapvonalon is cselezgetni, ha nem visszük át rajta a labdát, az emberünk elhelyezkedése miatt nem fog kívül landolni az. Azért van néhány tipikus hiba is a játékban, az első rögtön, hogy a bíró túlságosan szigorú a szerencsétlen játékos irányába. A másik pedig egy nagyon-nagyon régi hiba, ami már a kezdetektől jelen van minden foci játékban, mégpedig a gólhelyzet érzékelése. Ezt elmondanám egy példával. A saját alapvonalamnál, a szögletzászlónál szívatom az ellenfeletem, esélye nincs a kis butának, hogy elvegye a labdát tőlem, de egy kétségbeesett becsúszással véletlenül eltalálja

a bogtyót, és az őt érintve utoljára elhagyja a pályát az alapvonalon keresztül. Erre a gép rögtön kiírja, hogy Goal Kick, mikor a labda olyan messze volt a kaputól, mint a válogatottunk a VB szerepléstől. Utána persze a statisztikába is belekerül a dolog, mint kapura rúgás! Szóval a jövőben jobban odafigyelhetem a készítő, és pontosabban meghatározhatnák, hogy voltaképpen mi is számít valódi gólhelyzetnek! A kommentátorok egyébként elég közép szintűre sikeredtek. Mindent összevetve, az ISS sorozatnak ideje lenne több újdonságot és odafigyelést felmutatni a soron következő játékaiban, mert így nagyon könnyen elveszítheti előkelő pozícióját, amit anno még például az első N64-es megjelenésénél ért el, amikor még grafikájával és újdonságával is lenyűgözte a játékosokat.

CSIMI M LEE  
csipimlee@576.hu

**PRO EVOLUTION SOCCER**  
**KONAMI**

<b>GRAFIKA:</b>	<b>KÖZEPES</b>
<b>JÁTSZHATÓSÁG:</b>	<b>JÓ</b>
<b>SZAVATOSSÁG:</b>	<b>JÓ</b>
<b>ZENE / HANG:</b>	<b>KÖZEPES</b>
<b>HANGULAT:</b>	<b>JÓ</b>

**14 JÁTEKOS**  
**2 MEMÓRIABLOKK**  
**ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)**

**✓ A MEGSZOKOTT ISS MINŐSÉG**  
**✗ KIYITTI KEZD MÁR ELAVULNI**

**7.5** pont

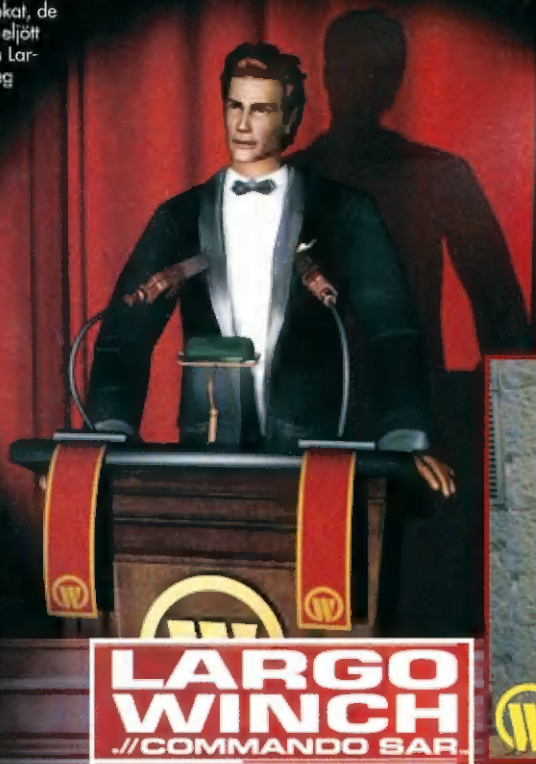
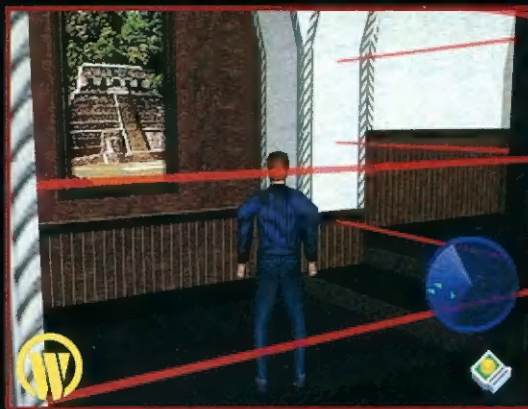


**S**zegény Playstationom! Szerencsétlenem már megint nem érti, mit keres benne egy ilyen silány produktum. Lehet, hogy haragszom rá, és ilyen játékokkal büntetem – gondolhatja magában. Pedig nem ezt érdemli, hisz annyi évet keresztül töltöttünk el együtt hosszú-hosszú órákat kettesben jobbnál jobb játékok társaságában. Együtt sírtunk, amikor Sepiroth hátba szúrta Aeris-t, és együtt örültünk, mikor sikerült Crash barátunkkal elérni a bűvös 105%-os álmhatárt, az azóta négy részesé bővült – akkor még trilógia – harmadik epizódjában. Persze voltak problémás napok is, amikor legszívesebben rajta vertem volna szét a joystick-ot, de ő ilyenkor is bölcsen csak hallgatott, amit szerintem jobban is tett, mert ha azokban a pillanatokban próbálta volna rám hátrítani működési hibáit, hát bizony lehet, hogy most nem ilyen állapotban figyelne itt az ágyam végében a földön. Nos igen, az én Playstationom, és szerintem mindenki Playstationja ért már meg szebb pillanatait, szebb napokat, de mint minden, ez sem tart örökké, és eljött azaz idő, amikor, már csak az ilyen Largo Winch féle szemetek jelennek meg a gépre, és én mint testelő kénytelen vagyok betenni a játékot és mindkettőnk idegeit húzni egy kicsit.

## WINCH

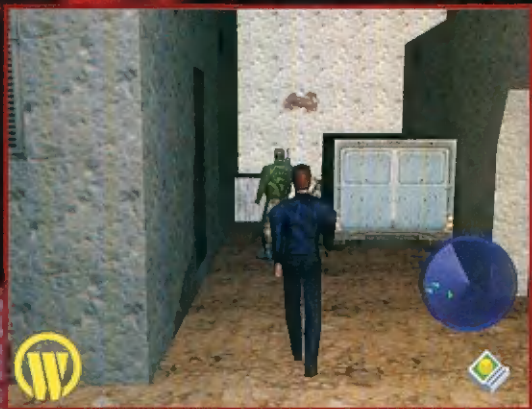
Az UbiSoft lógó nálam sosem jelentett jót, mert ez az a kiadó, ami képes bármilyen minőségű programot kiadni, ha csak egy kis nyereget is lát a dologban. A "Based on a TV Series" felirat pedig arról tanúskodik, hogy ez a játék sem egy légből kapott ötlet alapján született, hanem egy TV sorozat alapján, asszem. Most vagy én nézek bizonyos TV csatornákat keveset, vagy csak egyszerűen kultúrbunkó vagyok, de abszolút fogalmam sincs a dologról. Persze ez egyáltalán nem gátol meg abban, hogy egy kicsit ócsároljam a belőle készült játékot. Főmenü: új játék, beállítások (semmi lényeges) és mentett állás betöltése (na nehogy már ere pazarolj egy blokkot is a kártyán, te butus...). Játék előtt választhatod a tréninget is, ahol gyakorolható

az irányítást, amit mindjárt el is magyarázok. Az emberedet külső nézetből látod. A jobb analóg karokkal, vagy a digitális gombokkal mozogsz, az R2 folyamatosan nyomva tartása mellett tudsz futni. A felvehető tárgyakhoz



ni tudsz, az L2 a 180 fokos hirtelen megfordulás. Az R1+ irányok a lapakodás, ez kifejezetten ott jön jól, ahol a padló és a cipőnk találkozása túlságosan nagy zajt csapna, önmagában pedig a leguggolás. Oldalazni is lehet a Negyzet + jobb/bal irányokkal. A Háromszögnek két funkciója is van, ezzel tudsz ugrani, és kapaszkodni is. A végére maradt a Kör (rúgás), és az X, ami harcoknál új értelmet nyer, ez az ütés gombja. A negyzettel egyébként védekezni is lehet, és ha sikerült észrevétlenül megközelíteni egy ellenfelet, ezzel tudjuk leütni is. Lehet kombinálni is, ha gyorsan egymás után nyomkodod a Kört vagy az X-et. Van még egy gyöker mozgás, amikor a fickó az épp ki nyitott ajtón, vagy egy sarok mögül kikukucskál, közben meg olyan beállást produkál, mint aki épp besz\*rt... A Select-tel a tárgylistába léphetsz be, ahol az adott pályán bekapcsolható, illetve előveheted a Brain Wave Monitort, azaz az

Agyhullám Képernyőt, ami a Metal Gear óta ismert radarnak felel meg. Ezen láthatod az ellenfeleid elhelyezkedését, hátrány, hogy amikor a kezdedben van, csak rúgni tudsz. A bal alsó sarokban a W jel az életerődet hívott feljelképezni. Sok jelentősége nincs, mert ha elalagnya is, és meghalál, a gép a legutóbbi helyszínre rak vissza.

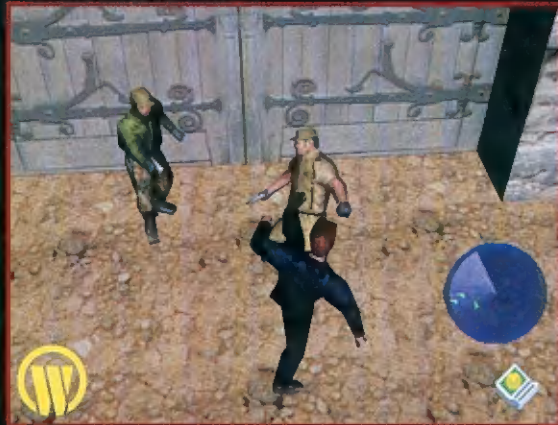


galmaz, már ami a megoldandó feladatokat illeti. Általában csak oda röffeni, hogy: "hatástalanítsd a bombát", vagy hogy "találj meg egy lifter". Nem mondhatnám, hogy nagyon sok pályán keresztül győztem magam végig, de ezek közül (és a tréning sem) találkoztam lövőgyerekekkel, tehát valószínű, hogy végig ez a lapakodás-vekedés-lopakodás-keresgélés játékmotívum dominál majd a programban. (He-he... Gondolom most a Martin berak majd két olyan screenshotot, amiből az egyiken a srác RPG-vel rahangál, a másikon meg tővig nyomja volakibe a lánccűrész) Ez még önmagában nem is hangzana olyan rosszul, csak hát a megvalósítása hagy elég sok kívánnivalót maga után.

## S(\*)AR

He-he... Tök jó, hogy a játék címe egyben minősíti is azt. Ilyenlét sem találkoztam még. Szóval a pali mozgása katasztrofális, lassú darabos, nem fordul normális, meg még folytathatnám. Olyan a járása, mint egy Mikrobi. Vagy mint a Norton gyereké, az Amerikai História X-ből az egyik ominózus után... Grafikailag épphogy közepes, mert ahhoz képest, hogy mennyire nem részletes a látvány túlságosan is közel vágják le a horizontot, akár még egy folyosón is. A Largo gyerek is elég retek, valamelyik régi Flashback-es fickó jutott róla az eszembe, annyira gyér. Na annak is volt egy irányítása. Meg sajnos ennek is van egy. Az ellenfelek randák meg buták is. Bámulnak ki a kockafejükből és mindelel értelemtilt mentesen, átnéznék rajtunk (egy, azaz 1 lépésről is), ha a kódolás úgy kívánja. Most nem értem, valaki nem hallott a Metal Gear Solid-ról? Vagy itt alkalmi vakok az öregek? Hajjaj, nem lesz ebből így semmi jó, aztán az ubis fiúk sem fognak semmit keresni a cuccon, és a második részt már nem is akarják majd terjeszteni. A zenék még nagyobb elmennek (csak mennének már), nékem valamiért az X-Akták jutott róluk az eszembe. A hangulat meg olyan, amit a többi összelevegő összehozott. Ez a játék majdnem előtérbe ér. De csak majdnem...

CSIPI M LEE  
csipimlee@576.hu



## HOLLYWOOD-I KOMMANDÓSOK

elég, ha hozzáérsz, kivéve, ha az mondjuk, egy asztaliótkában van. Ilyenkor nyomva tartod az X-et, és a kép alján megjelenik egy csík. Amíg ez fel nem töltődik, tartsd nyomva az X-et, ez mutatja ugyanis a cselekvéshez szükséges időt. Így tudod többek közt a számológépeket is kezelni. A tárgyakat használni is az X-szel lehet, ehhez szerencsére nem kell a tárgylistába belépni, a gyerek automatikusan felhasználja a megfelelő cuccokat a megfelelő helyen. Az L1+ irányokkal nézelőd-

## COMMANDO

A játék főszereplője Largo, őt fogod irányítani. Ő valami "gazdagdió", mert gyártulajdonos, meg hasonlók, de mégis egymaga kezd nyomozásba, amikor támaszba éri az egyik érdeklőségét a SAR elnevezésű Dél-Amerikai úttörőcsapat személyében. Akit érdekel a téma, az ne nyomja el a pályák közti ratyi videókat. Vannak persze segítőitársai is, Joy, és Simon, akik a messzi lávából egyengélt utunkat és próbálnak minket a jó irányba terelgetni, a különböző instrukcióikkal. Ez néhanapján majd szükséges is lesz, mert a program igen szűkszavúan fo-

**LARGO WINCH  
COMMANDO**

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	SRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTEKOS  
1 MEMÓRIABLEKK  
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ TALÁN A HANGOK?  
× EBBŐL VAN SÖVEN

**4 pont**



**A** legjobbak jöttek! Már tisztára el voltam keseredve az e havi játéktérmet nézegetve, mikor belettem az újabb Rayman-t. Ezúttal Rayman nagyon siet, mivel a Rush névre hallgat és ez jól áll neki, mivel a játék pörgős, szép és izgalmas! Bővebben mindjárt, ne sürgessetek.

## RAYMAN MEGESZ

A legérdekesebb az egészben, hogy utána olvastam az Ubisoft hivatalos oldalán, miszerint a Rayman Arena (M) néven létezik Playstation 2-re, GameCube-ra, PC-re, Xbox-ra, stb. Sima Playstation-t és Rush-t senki sem említ. Nos, ennek ellenére itt a program, gyönyörű lett és, nagyszerű! Nem mással állunk szemben, mint egy többjátékos versenyfutással. Mindezt gyönyörű grafikával, olyanl, hogy akár Playstation2-nek is nézhetnék a sima Pss verziót. A lényeg, hogy van Rayman, meg

köznapi a verseny, ugyanis kegyetlen terepeket tűznek ki elének, melyek teli vannak akadályokkal, vízesésekkel, legördülő kövekkel, rövidítésekkel, átvágásokkal és egy csomó mindennel. Minden távot a saját lábunkon futunk le, egyedül a turbó kilövők tudnak gyorsítani rajtunk. Viszont tudunk falra mászni, ugrani, vitorlázni, vannak elhelyezve rugók, vannak ránk lávafolyamok, mocsarak, vízesések, elágazások, stb. És a legfontosabb, a fegyverünk. Rayman esetében ez az ökle, de a többieknek is megvan a sajátjuk. Ha telitrafáljuk a másikat, akkor az elszedül pár másodperc, így egy kis

kon. Az intróban szétlövük egymást, folyamatosan harcolnak, majd a legvégén együtt mennek haza a tengerparton, gyönyörű naplementénél. Szóval nagyon komoly!

A menühöz érve sem hagy alább a poénaradatok, Hachman löni akar, de süll el a fegyvere, persze belekukucskál, hogy miért nem működik... Rayman csak röhög, és a hasát fogja, míg Globox csámcsog valami gusztustalan kaján. Elsőként kívá-

ságot, az összes pályán és nem kapnék még bonusz szinteket, lehet, hogy ráuntam volna.

## A NAGYTESTVÉR FIGYEL TÉGED

Különbözném meg a Rayman Arena (M) képeket az Interneten, ha nem tévedek, akkor tényleg köze van egymáshoz a két játéknak, bár ez nem derül ki pontosan. A zenék, karakterek, pályák viszont nagyon egyformák, azzal a különbséggel, hogy az Arena a komolyabb gépeknek hál, képes az osztott képer-

# RAYMAN RUSH



még jó pár idióta haverja, akiket az ellenségeink is tekinthetünk, hiszen folyamatosan egymást pusztítják. Ők a főszereplői az egész poénaradatoknak, miszerint beneveznek egy versenybe. Hachman egy robot kinézetű fickó, akinek a kezén fegyver van és mindig akkor süll el, amikor nem kéne. Globox egy kövér hájpacni, aki mindenhol megcsúszk és letarol mindenkit. Hasonló épületes tagokból áll eme díszes társaság, akiknek jó része a kezdésnél még rejtett karakter. A célunk nem más, mint megnyerni a versenyt – meglepő mi? Igen ám, de nem hét-



lasztjuk, hogy játékot akarunk kezdeni, vagy a beállítással vacakolni, majd rögtön a karakterválasztó következik, akiknek több mint a fele kérdőjelel mögött van elrejtve. Ezután a pálya kiválasztása és a játékmód jön. Sajnos, csak öt pályát tartalmaz a játék, ami

nyőre és a 4 játékos egyidejű kezelésére. Különbözném meg a Rayman Arena (M) képeket az Interneten, ha nem tévedek, akkor tényleg köze van egymáshoz a két játéknak, bár ez nem derül ki pontosan. A zenék, karakterek, pályák viszont nagyon egyformák, azzal a különbséggel, hogy az Arena a komolyabb gépeknek hál, képes az osztott képer-

Nehéz bármi mást elmondani a Rayman Rushról, hiszen annyira egyszerű és nagyszerű a program. Végre egy olyan program Playstation-re, ami nem a legalja kategóriából való és nyugodtan ajánlható, mint korosztálynak. Több ilyen kedves és jó kidolgozású játék kellene. Illybb, vállalkozó kedvű programozók számára mondjuk, hogy "Aranyozzuk be a Playstation végnapjait" jelisére a próbálkozásokat kéretik a címünkre küldeni. De addig is, futásra fel Raymannel!

Endrődy "Neon" Tibi

## RAYMAN, KUTYAFUTTÁBAN

nem éppen sok, remélhetőleg van több rejtett azokból is. Mehetünk gyakorlásra, mikor egye-

dül haladunk végig, megismerve a pályát, vagy Bajnokságon, a többiek ellen és végül többjátékos módban, egy haverunk ellen birkózva.

A legjobb az egész játékban a zenéje. Ritmikus, dallamos, fülbemászó, és mindekelőt pörgős. Megadja a kedvet a versenyhez. Minden pályán és karakter esetében más muzsika szól, tökéletes összehangban a hang effektakkal. Azt hiszem ez már csak hab a tortán a gyönyörű grafikai kidolgozás és sebesség mellett. Igen, tényleg tetszik a program, pedig ritka eset nálam, főleg ha ilyen tingli-tangli ideállenségről van szó. De annyira aranyos és poénos a program és mindennek előtt jól össze-rakott, hogy nem lehet letenni. Élveztem a vele való játékot, pedig nem is tudom mi kötött le benne igazán. Nem mondhatom, hogy annyira változatos, hogy mindig új meglepetésekkel szolgáljon, de mégis lekötött. Persze ha végigvittem volna a bajnok-

előnyhöz juthatunk. Azt hiszem mindkinek van fagyaszto varázslata is, ami messzire elhat, de sokáig kell várni rá, mire feltöltődik. A betöltés után egy roppant aranyos animáció fogad, ami kapásból magával ragad Rayman poénos világába és megadja az alaphangot a pörgő játékmenetnek. Végre nem raboltak el senkit, nincs végvesztélyben az egész királyság és Rayman élete, csupán nyomulnak egy jót a pályá-

### RAYMAN RUSH

UBISOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSÁG:	JÓ
ZENÉ / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

12 JÁTEKOS  
1 NEMZETI  
ANALÓG RÁNYTÓ DUAL TITKOS

✓ RAYMAN JÓ HÁV ÉS  
TELE VAN POÉNOKKAL  
X NEM TITKOS PÁLYA RÉV

9 pont



# RETRO ROVAT

**H**a jól emlékszem valamikor '93-ban, esetleg '94-ben találkoztam először egy rendkívül érdekes játékkal. Talán a TV-ben láthattam egy 576 műsorban először, amint egy kék színű sündisznó száguldozik a pályán? Már akkor felkeltette az érdeklődésem a dolog, bár az akkori helyzetemben biztos voltam, hogy soha nem találkozhatom ezzel a játékkal. A címet azért megjegyeztem, hisz egyszerű és könnyű volt ahhoz, hogy megmaradjon ember fejében: SONIC. Aztán telt-múlt az

négy rész egyformán élvezetes volt és tudott annyi újítást felmutatni, hogy soha nem laposodott el. Mondjatok nekem manapság egy olyan sorozatot, ami ennyi rész után leszen unalmas! Persze több más kiegészítő rész is napvilágot látott, mint például a Sonic Spinball vagy a Sonic 3D, de ezek mégsem arattak akkora sikert, mint amelyet a fő sorozat ért el. A MegaDrive sikereit sokan a Sonic sorozatnak tulajdonítják, és valóban, ha a játékok nincsenek, valószínű a MD soha a közelébe sem kerül a SNES-nek. Nem csak MD-ra, hanem más Sega masinákra is jelentek meg Sonic stoffok, mint például Master Systemre, Game Gearre, vagy MegaDrivehoz illészkedő MegaCD-re. Ez utóbbi részre nagyon vágytam régen, kár hogy soha nem próbálhattam ki. Aztán volt Dreamcastos rész is, de ez már nem aratott akkora sikert. Most GameCube-ra jön a DC-s Sonic Adventure 2, de a legérdekesebb a Game Boy Advance-es Sonic Advance lesz, ugyanis ez hasonlít a legjobban a 16 bites MD-os változatra (izgatottan várom a

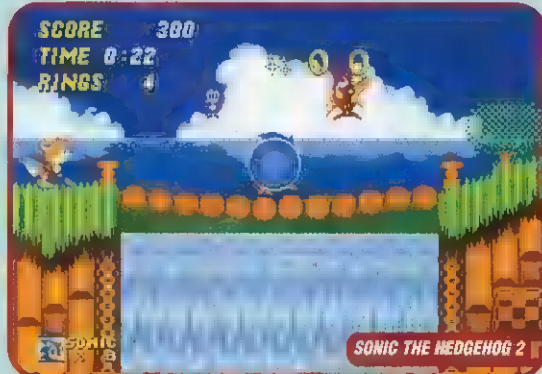
nálunk gyűrű, azonnal meghaltunk. Tehát legalább a gyűrűt mindig meg kellett tartani. Ez aztán meghatározta a játékmenetet, sőt teljesen új színt hozott. A másik forradalmi dolog a sebesség volt. Elképesztő gyorsasággal száguldozhattunk a pályákon.

Mai szemmel illetve a többi Sonic játékhoz képest kicsit kezdetleges volt az anyag. A sebessége ugyan nagy volt, de a többi részhez képest semmi! Mindenképpen elismerésre méltó, hogy lerakta az első rész az alapokat, melyek a többi részben tökéletesre fejlesztettek. Ugyancsak fontos dolog, hogy a Sonic volt az első játék, mely igazán megmutatta mire képes a MD grafikailag. Csodálatosan szép pályákat hoztak ki azzal a 64 színnel, amit a gép tudott. Hozzájárultak a hangulathoz a pergő ritmusú kimagasló zenék is. Most jut eszem-

ányzott a Super Spin Dash. Ennek ellenére nagyon jó szórakozás, sőt ennek a végén van a legkönnyebb főellenség.

## SONIC THE HEDGEHOG

Nagyjából egy évvel az eredeti megjelenése után látott napvilágot a Sonic 2, mely nekem a személyes kedvencem. Szerintem a rész sikerült a legjobban az összes közül. Rengeteg új dologt tudott felmutatni az elődjéhez képest, sokkal pörösebbé és izgalmasabbá vált az egész játék. Kezdtük talán az újdonságokkal. A grafika sokat fejlődött, minden sokkal színesebb és



idő és megismerkedtem életem egyik legjobb gépével, a Sega MegaDrive-val. Ahogy lehetőséget nyílt rá, rögtön a Sonic megszerzése mellett tettem le a voksom, így hamarosan ott virított mellettem a Sonic 2 és Sonic 3 kazettája, az arcomon pedig egy széles mosoly... Aztán a mosoly nemcsak megmaradt, hanem fokozódott, sőt egyre boldogabbá váltam, mert bele-szerettem ebbe a sorozatba, jobban, mint előtte bármibe! Szeltem a pályákat, gyűjtöttem a gyűrűket, és ádáz harcot vívtam Dr. Robotnikkal. Hogy miért volt jó, mikor első pillanattól alig különbözött a progi egy átlagos platformjátéktól? Talán a sebesség, talán a grafika, talán a történet, talán a játékmenet...talán ez így

megjelenését). Most viszont jöjjön az említett négy rész felidézése. Előtte azonban megköszöném, hogy Marlin megszerezte a kazikát (Ne nekem köszönd, hanem Pusztai Antalnak, a legnagyobb magyar MD gyűjtőnek! GvM). Bajtós Gabinak pedig azt, hogy odaadta a MegaDrive-ját. Óriási élmény volt újra játszani a sorozattal! Aki szeret, szerintem gyűjtögesen a kis pénz, és legyen egy MD-t. Megéri, bár gondolom, ha szeretted a Sonic-ot régen, nem kell ezt a tényleg megmagyaráznom!

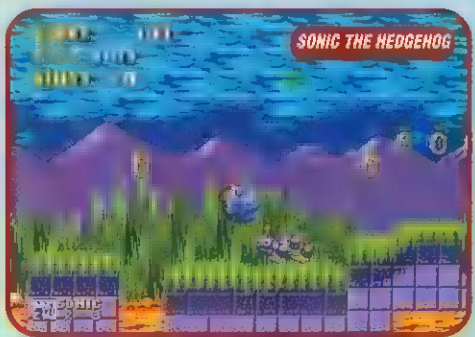
## SONIC THE HEDGEHOG

1991-ben jelent meg ennek a fantasztikus sorozatnak az első része. A kis kék sündisznó Sonic szembe-száll a gonosz Dr. Robotnikkal, aki mechanikus gépekkel terrorizálja Sonic barátait, azaz a kisállatokat. Robotnik legyőzéséhez összesen 6+1 pályán kellett átszáguldozunk. Mindegyik pálya három részből áll: a végén egy főellenséggel, ami rendszerint Dr. Robotnik által irányított mechanikus szörnyűség volt. A szintek fokozottan nehezedtek, a végén már brutális pályákat kellett teljesíteni. Amiben újat hozott a játék az egyértelműen a játékmenet volt. Mint minden platformjátékban

itt is gyűjteni kellett valamit, méghozzá gyűrűket. A gyűrűgyűjtés nem csak a minél magasabb végső pontszám meghatározásánál, vagy száz után egy élet megszerzésénél volt fontos, hanem a védelem szempontjából is. Hisz a gyűrűk védtek meg minket a sérülésektől. Ha ellenfélnek mentünk az összes gyűrűt elvesztettük, és ha esetleg úgy mentünk neki egy gépnek (az ellenfelek kizárólag gépek voltak), hogy nem volt

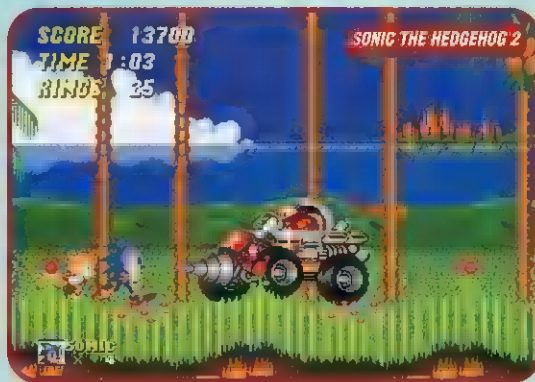
be egy fontos dolog, nevezetesen csak gyűrűket kellett ám gyűjteni! A külső TV-kben bonusz dolgokat (védőbuborék, elpusztíthatatlanság, gyűrűk stb.) voltak. Aztán itt vannak a legjelentősebb dolgok, a Chaos Emeraldok, ezek a mágikus kristályok, melyeket Dr. Robotnik elrabolt. Na most, a pályák végén az óriási gyűrűkbe beleugorva bonusz pályákra kerülünk. Itt, ha eljutottunk a 360 fokok körül forgás ellenére a pálya közepére és kiszabadítottuk a kristályt, akkor onnantól kezdve magunkénak mondhatjuk. Összesen hetet lehetett ezekből összeszedni. Sőt, ha nem gyűjtöttük össze mindet, akkor a végén a megnyerés után Dr. Robotnik gúnyosan kacagott rajtunk és a sejtelmés The End? felirattal búcsúzott a játék, miközben az Emeraldokat dobálgatta a doki. Magyarul érdemes volt úgy végigvenni a játékokat, hogy megszerezzük az összes Chaos Emeraldot. A pályák tehát elég nehezek voltak, bár ebben szerepet játszott, hogy én csak a Sonic 2 és 3 után ismertem meg az első részt és nagyon hi-

változatosabb lett. A zenék annyira élvezetesek voltak, hogy azt málna bizonyítja, hogy a legtöbb igazi sonicos dallam még mindig a fejemből zökken. Mégis a legérdekesebb és legizgalmasabb újítás, hogy itt jelent meg először a fantasztikus mozgás a Super Spin Dash. Tudjátok ez az, amikor lehajolunk és az ugrás gombot benyomva Sonic "bepörög" majd a gombot felengedve szuper sebességgel kilő. Ezzel az apró ám jelentős mozdulattal a játék sebessége legalább másfélszer akkora volt, mint az előzőben, és sokkal könnyebbé dinamikusabbá vált az egész játékmenet. A másik jelentős újítás Tails megjelenése. A rókaölyök Sonic legjobb barátja volt, és itt tűnt fel először, mint Sonic segítője. Mindig azt csinálta, mint a fősh, sőt irányítani is lehetett. Ha valami baj érte mindig visszatért, mivel dupla farkát mint egy helikopter tudta használni. Ami nekem nagyon tetszett, hogy válaszítani is tudunk, hogy kivel akarunk menni! Tehát lehetett egyedül Sonic-kal, Tails-szel vagy együtt mind a kettőjünkkel. Természe-



mind együttvéve? Nem tudom. Leírni így a hasábjain egyszerűen nem is lehet azt az érzést, amit a sorozat nyújtott. Nyilván, aki akkoriban "sonicos" volt, teljességgel átérzi, miről beszélek, és kicsoda élmény volt ez a JÁTÉK! Igen direkt így, csupa nagybetűvel, a tiszteletem jeléül.

A Sonic sorozat MegaDrive-on 4, történetileg egybefüggő részt alkot. Érdekes, hogy mind a





sztíjé végén az általa irányított robotokat és gépeket kellett legyőzni. A kis állatokat most is ki kellett szabadítani, mint mindegyik részben. Nagyszerű dolognak tartom, hogy a Chaos Emeraldoknak fontosabb szerep jutott, mint legutóbb. Ha egy ellenőrzési pontot úgy aktiváltunk, hogy több mint 50 gyűrű volt nálunk, akkor lehetőség volt egy bonusz pályára kerülni. Itt egy 3D-s alagutat képzel el melyben gyűrűket kellett gyűjteni. Ha megvolt a kellő mennyiség, megszereztük a Chaos Emeraldot. Mondjuk szerintem ezt csak úgy lehetett megcsinálni, ha Tails volt velünk, mert ő mindig elvesztette az általunk nehezen összeszedett gyűrűket. Ezt egy párszor majdnem a jóynom bánta régen! Itt is összesen hét kristályt lehet megszerezni. Ha

és magamellé állítja a vörös színű Knucklest. Ő a Sonic 3-ban főhősünk legnagyobb nemzisé, mindig akadályozza Sonic-at. A történet kezdetén elrabolja Sonic-tól a Chaos Emeraldokat, így azok visszaszerzése újabb kitarító munkát igényel. Knuckles egyébként az ún. Master Emerald őrzője, amit titokban meg akar szerezni magának Robotnik – tehát csak kihasználja őt a doki. A legfontosabb újítás a Sonic 3-ban, hogy a grafikát teljesen újragyárták. Sokkal szebb, látványosabb pályákat készítettek és Sonic alakja is formásabb lett. A grafika elérte a maximumot, amit MegaDrive-on produkálni lehetett. Új fajta mozgások is megjelentek. Ugrás után ha lenyomtuk a gombot, akkor Sonic körül egy gyors villám szaladt végig, így könnyebben kilehet végezni az ellenfeleket, valamint Tails esetében végre tudtuk használni a helikopter-es képességünket. Megjelentek új, TV-kben látható bonuszok is, ilyen volt a tűzbuborék, sima buborék, elektromos buborék (ez nagyon poén volt, mert vonzotta a gyűrűket) stb. Most 7 pályán keresztül vezetett a utunk, pályánként két alszintel, viszont most sokkal hosszabb ideig tartott egy szint

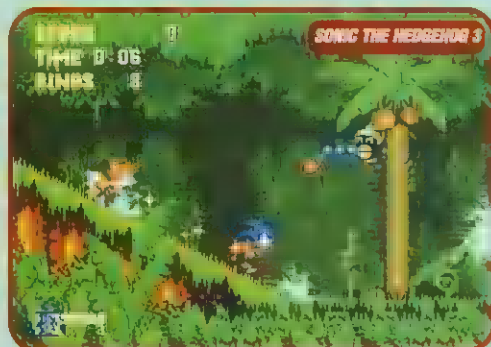
# MEGADRIIVE

## SONIC & KNUCKLES

A következő epizód '95-ben jelent meg kicsit feltírtított címmel, de teljes egészében a Sonic 3 folytatásaként. Nekem a Sonic 2 után ez a második kedvenc részem, az újításai és az ötletei miatt – gondolok itt magára a kazetta kialakítására is! Miért volt a Sonic 3 egy fél játék? Hát azért, mert a Sonic & Knuckles is egy fél volt és a kettő együtt alkotott egy egészet! A Sonic 3-ban a pályákod beírása után voltak olyan szintek, melyeket nem lehet kiválasztani. Ez a két pálya a S&K két legelső pályája volt. Na most érdekes, hogy a Sonic 3 megjelenésekor már tudták, hogy a következő részben mit fognak csinálni, így logikus volt, hogy a két részt valahogy fizikailag is összekapcsolják. Ennek az lett az eredménye, hogy a S&K kazettáján egy bemutató nyílás kapott helyet, így a Sonic 3 és a S&K összeilleszthetővé vált a két játékot nem is lehet egymástól elválasztani, mondhatnám úgy



be lehetett ellátogatni. Ráadásul nem csak a S&K-ban lehetett Knucklest választani, hanem ha összedugtuk a két részt, akkor a Sonic 3-ban is! Ez volt azután igazán jó szórakozás, azaz bejárni egy teljesen új szereplővel a már ismert pályákat. Mindez még mindig elégtette ki a programozókat, ugyanis a S&K kazettáját összeilleszthettük a Sonic 2-vel is! Így a Sonic 2-őt végigjátszhattuk Knucklesszel is. Erre azután lehet mondani, hogy egyet fizet hármat



megvolt és összeszedeték legalább ötven gyűrűt, átváltozhattunk Super Sonic-ká! Ilyenkor hősünk szinte elpusztíthatatlanná vált és még gyorsabbá. Izgalmas újítás volt ez, és nagyban érzékeltette a Chaos Emeraldok erejét. Ezért is akarta őket Robotnik megszerezni, hogy birtokolja ezt a fantasztikus erőt. Ráadásul a megnyerést is befolyásolta a CM-ek gyűjtése. Így lényegében háromszor volt érdemes végigvinni a Sonic 2-t. Sonic-kal, Tails-szel, és Super Sonic-kal. Igaz csak kis mértékben változott a megnyerés, de mégis megértte szenvedni és megcsinálni. Sajnos ha Tails-szel szedtük össze az Emeraldokat semmi nem történt. Megjegyzem szerintem a Sonic 2 volt a legnehezebb a sorozatban, főleg ami a végét illeti. Az utolsó Death Egg pályán nem volt gyűrűnk, és így hiába kellett legyőzni először a Robotnik által kreált robot Sonic-ot – elképesztő csatákat vívtam vele! A második ellenségünk egy óriási robot volt, melyet gyűrű nélkül legyőzni olyan nehéz volt, mint a FFVII-ben gyógyítás nélkül a Emerald Weapont. A nehézsége ellenére vagy pont ezért, de én a Sonic 2-t tartom a legélvezetesebbnek a sorozatban

## SONIC THE HEDGEHOG 3

A '94-ben harmadik rész rögtön ott kezdődött, ahol a második abbamaradt. Így lényegében egy összefüggő egységes történetet láthatott az, aki a Sonic 2, 3 & Knuckles-t végigvitte. Szóval ott tartottunk, hogy Sonic-é az összes Chaos Emerald és Robotnik vereséget szenvedve a Death Egg-gel együtt lezuhan egy Angel Island nevű szigetre. Itt egyből megkezdte az aknamunkát



feltérképezése. A Chaos Emeraldok gyűjtése továbbra is fontos volt. Most a pályákban elhelyezett óriás gyűrűkbe (mint a Sonic 1-ben) beleugorva juthattunk el azokra a pályákra, ahol megszereshetők voltak a kristályok. Most két buborékokat kellett összeszedni; ha megvolt mind, miénk lett az Emerald. A hetedik után azután jöhetett az átváltozás Super Sonic-ká. Bonusz pályák is tartották a palettát (ezekre ellenőrzési pontokon juthattunk be), és tulajdonosságokat (amikről fentebb említettem a TV-knél) lehetett szerezni, vagy csak a gyűrűk gyűjtését szolgálták. A grafika mellett jöttek a zenék is, bár nekem nem tetszettek annyira, mint a Sonic 2-ben, de még mindig pörgős és dallamosak voltak, és remekül fokozták az élvezetet. Most először lehetőség nyílt menteni! Tehát ha egy pályát megcsináltunk, a játék egyből elmentette a kazettába. Érdekes módon a Sonic 3 azonban csak egy fél játéknak tekinthető, amit a negyedik rész bizonyított be, mindjárt ki is elemzem, hogy miért.

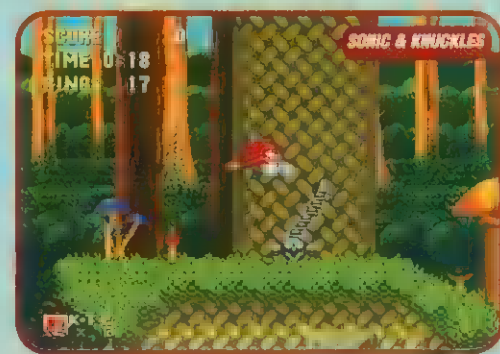
is, hogy együtt alkottak egy egészet. Ezért is volt a Sonic 3-ban mentés (az S&K-ban nincs, csak ha össze van illesztve a Sonic 3-mal), hogy majd ha megjelenik az S&K könnyebben végig lehessen játszani őket. Meg lehetett azt csinálni, hogy a Sonic 3 első pályáján elkezdve a játékot, pályáról-pályára haladva átjussunk a S&K-ba, és ott is eljussunk a történet végére. Ezért azután az új rész grafikája nem fejlődött, de mivel már ügyis elérte a maximumot, ez nem is baj. Az S&K-ban hiányzott Tails, de ha összedugtuk a kártyát a Sonic 3-mal, át lehetett hozni ide is, sőt külön vele is lehetett lenni. Természetesen

többször összeakadtunk Knucklesszel is, akivel a vége felé meg is kellett küzdeni. Mivel azonban Robotnik átveri, így a végén mellénk áll, ám akkor az újfelfejlesztésű robot Sonic-kal kellett hadakoznunk. Erről eszembe jutott, hogy a pályák ragyogóak voltak, igazi Sonic hangulatú mindegyik.

Az igazi újításra már a címben is utaltak. Ezúttal Knucklest is lehetett választani! Ez teljesen új szint hozott a játékba. Az ő speciális képessége az volt, hogy a levegőben lehetett vele küzdeni és a függőleges falakon fel lehetett mászni. Hátránya, hogy egy centivel kisebbet ugrott, ám ez a kis változás jelentősen befolyásolta a játékmenetet. Az S&K-t végigjátszva Sonic-kal és Knucklesszel teljesen más élményben lehetett részünk, mert mind a kettőjüket a pályák más részei-

kap! Mondjuk a Sonic 2-ben kicsit nehezebb volt Knucklesszel menni, pont azért, mert kisebbet ugrott, így a Metropolis pálya végén a fölélérséget majdnem lehetetlen volt legyőzni. Természetesen a Chaos Emeraldokat is gyűjthettük Knucklesszel is, és ha megvolt mind átváltozhattunk az elpusztíthatatlan Super Knucklesszé. Óriási ötlet volt tehát a S&K kazettája, hisz újraélhettük vele a régi részeket új szereplővel! A végső megnyerés (és az utolsó pálya is) csak akkor jött elő, ha a végén megvolt az összes Chaos Emerald. Ekkor a végső pálya után volt még egy menet, melyben Super Sonic-kal repülve a űrben kellett levérni Robotnik találmányait. Lehetett Master Emeraldokat is gyűjteni (nagy fényes gyűrűk vittek oda), de azok olyan nehézkesek voltak, hogy nem is tudom már mi történt, ha az mindegyiket összeszedtük. Itt is megvoltak a Sonic 3-ból ismert bonuszpályák is. Az S&K egy remek beruházás volt annak idején (de még ma is), főleg ha megvolt a Sonic 2 és 3. Valóságos mennyország a Sonic rajongóknak.

Veres Miki





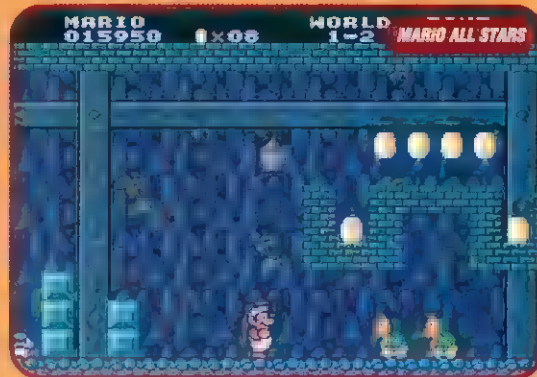
# RETRO ROVAT

Kisebbségi meglepetésként hathat a törszolására, hogy mit is keresek én a Nintendo oldalán, megijedni mindenestre nem kell, ez nem egy végleges dolog, vagyis nem fogom itt rontani a levegőt, mindössze annyiról van szó, hogy a Véres kollega kisajátította magának a Sonic programokat, ebből kifolyólag övé lett

az érzése, hogy ismét befejeztünk egy ragyogóan megmunkált programot, és kódok, segítség nélkül vagyunk túl a megpróbáltatások tucajain. Szóval megérte. De ez nem csak erre a játékra volt igaz, hanem a mostani négy szereplőnkre is, hiszen az R-type vagy a Mario Kart is rengeteg kihívást rejtett magában, amit vagy elfogadtunk, vagy nem... de azért általában mindig szembe szálltunk a 16 Bitnyi ellenséges hatalommal, mesterséges intelligenciával. Az, hogy győzelmeskedtünk-e, vagy sem, másodlagos, mindenestre a próbálkozás megvolt, és mi harcoltunk, amíg még erő volt bennünk... Azokban az időkben mi a Konzol Triumvirátusnak hívtuk magunkat, és alig volt játék, amit nem végeztünk ki. Ennek a kis csapatnak az emlékére

lövöldözős, űrhajós játékokhoz. Tudjátok, ez a klasszikus, rombolós stílus, amikor teljesen két dimenzióban szállunk balról jobbra, és minden szembejövőt szétlyuggatunk a fegyverünkkel. A sorozat harmadik része a legjobb a trilógiából (ami aztán kiegészült még egy epizóddal PS-en), de érdemes megszerezni a korábbi fejezeteket is. Az R-TYPE mindenképpen újító volt a maga idejében, hiszen a történet (a megszokott: idegenek megtámadták a földet, mi majd megvédjük, és mindenkit elpusztítunk...), és a gyönyörű (rajzolt, nagyszerűen kidolgozott), kicsit képregényre, vagy rajzfilmre emlékeztető grafika mellett két fontos, és sajátos jellemzője is volt. Az egyik, az úgynevezett "biomechanikus" stílus, amit a következőképpen kell elképzelni... Az idegen létfor-

runket, mind javítják az amúgy is szuper hangulatot. A fegyverek között van hőkövető rakéta, lézernyaláb, energiagolyó, és még pár apróság. Ezeknek mind megvan a feladatuk, és mindegyiket jól lehet használni bizonyos helyzetekben. Az ellenfelek nagyon jók, bár intelligenciájuk nem sok van, könnyen képesek kiszúrni a lankadó figyelmű játékosal. A főellenések legtöbbször nagyon durvák, igazi ALIEN kinézetűek. A játék elég nehéz, és ez egyre inkább jel-



lemző, ahogy haladunk előre, de leginkább az utolsó pályák környékén fogunk rájönni, mennyire embertelenül nehéz a



az MD rovat. Na, azért ennek is meglesz a bőjtje (illetve Bőjtöse), mert már ki is néztem magamnak pár SNES játékok, amiről exkluzív fogok írni... remélhetőleg a következők lesznek: Castlevania (mi más?), Probotector (avagy Contra), Black Thorn, és Demon's Crest... Hogy mikor szerepelnek majd ezek az anyagok, az még a jövő zenéje, mindenestre szeretném bemutatni őket, mert a legjobbak között vannak. Mindegyikkel sokat játszottunk anno a haverokkal, és elég mély nyomokat hagytak bennem... gondolom a többiekben is, mert néha már majdnem bunyóvá fújt a helyzet, amikor rabszolgahajcsár módjára noszogattam őket úgy hajnali három, négy környékén, mert már csak egy pálya volt hátra, és szerettem volna túl lenni rajta. Mentem, meghaltam, átadtam az irányítót, mentek, majdnem meghaltak, de közben elaludtak, kiejtették kezükből az irányítót, felvettem, ordítottam,

szóljon a mostani pár teszt, és a bennünk élő gyermek emlékére, aki mára már valamennyire felnőtt, és megkomolyodott. Talán ezért találkozunk kevesebbet, talán csak a felgyorsult világ miatt, de azért örömmel töltött el, hogy pár napja ismét összegyűltünk, hatalmas DC, Xbox csatákat rendeztünk, és hajnalig tivornyáztunk... Szép volt, jó volt, rég volt ilyen... visszatértünk.

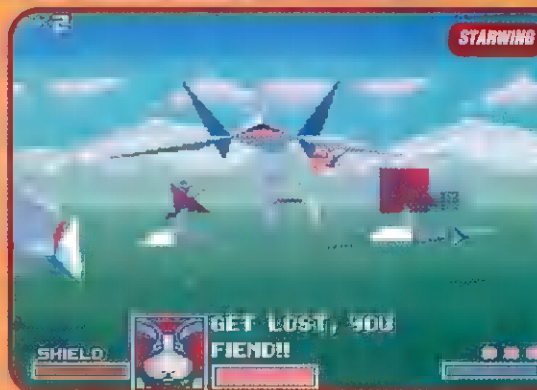
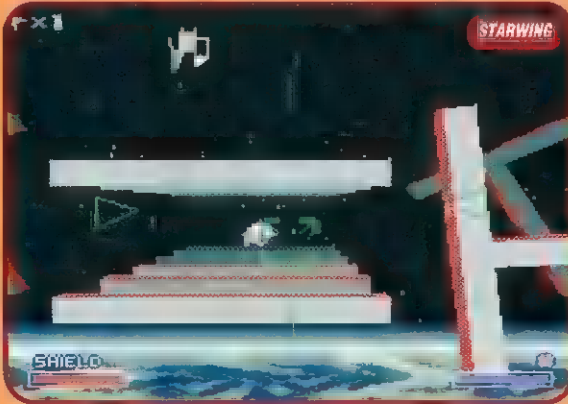
## CSILLAGOK, LÉZEREK, VÍZVEZETÉKSZERELŐK, ÉS VERSENYEK

Ebben a hónapban az első sztárunk az R-TYPE 3: THE THIRD LIGHTNING lesz. Az IREM által készített sorozat már 1987 óta a játéktérkép, és a konzolok sztárja, ami nem is meglepő, hiszen az első rész fektette le az alapokat az igazán jó

mák kinézetére egyformán jellemzőek a biológiai formák, a hús, és a bőr, mint mondjuk a mechanikai absztrakt kinövés, amik kicsit gépiesebbé teszik őket. Akik látták, szeretik, vagy rajongják az ALIEN filmeket, azok tudják, miről beszélünk, mert a mozi sorozat elkészítésében is rengeteg segédkezett a művészeti stílus "fetalalója", H. R. GIGER, akit sokan örültek, és gonoszoknak tartanak, pedig szerintem pont benne van meg az a dolog, ami miatt valakit művésznél lehet nevezni... mondjuk ismerjük a mon-

feladat, hogy megvédjük az emberiséget az idegenektől... de azért csak sikerülni fog!!!

Ha már az űrhajós témánál tartunk, említést tennék a NINTENDO sztárjára, aminél elég, ha annyit említek meg minőségjelzőnek, hogy exkluzív N fejlesztés (ha emlékezetem nem csal, azon belül RARE alkotás, ami még inkább emeli az értékét). Ez azt hiszem, mindent el is árul a STARWING (más néven STARFOX) nevű játékról. A program főhőse FOX, a róka (micsoda fantáziadús név), aki egyébként pilóta a fantáziabolygó harci kötelékében. A bolygót megtámadja egy idegen faj (ez eddig a szokásos körítés), és csak is a pilótánkon múlik (na jó, még pár társán is) az ottani civilizáció sorsa. Ez idáig semmi újat, és különlegesen nem mutat, de a megvalósítás már annál többet. Az már eleve ragyogó, hogy a grafika vektoros, és azon kívül még nagyon igényes is, de külön jó pont, hogy





# SNES

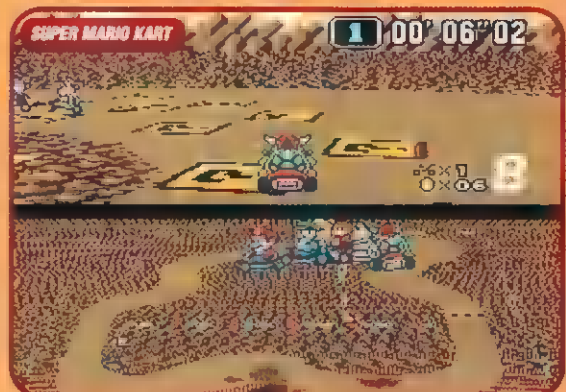
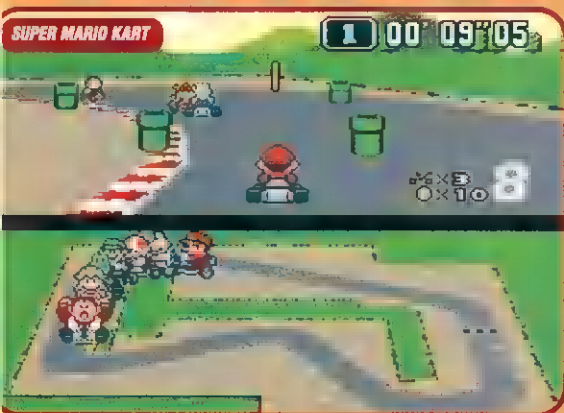
az egész olyan, mintha a STAR WARS univerzumban tevékenykednénk, és ez rengeteget emel az elve súlyos stuff hangulatán. Már a kezdőképernyő is háttörzongató, ahogy berepül egy-két gép a képbe, és mögötte pedig egy anyahajó ereszkedik

A legfontosabb talán az induló sorozat volt, ami megélt három epizódot is a régebbi NES masinán. És mit akarok én ezzel, lehetne kérdezni, de akinek megvolt a szürke gépe, az tudja a választ, hiszen a régebbi fejezetek egy csokorban ki lettek adva, meghozta SUPER MARIO ALL STARS néven. A csomag a következőket tartalmazta... Először ott volt a stílusalkotó SUPER MARIO első része, amit még a NES vásárlásakor ajándékba kaptunk. Ekkor kezdődtek a kalandok, vagyis először indultunk útnak, hogy megment-sük a hercegnőt a gonosz BROWSER fogságából. Mostani szemmel már kicsit kezdetleges a megvalósítás, de még így is meg merem kockáztatni,

taktól, de nekem pont ez tetszett, hogy nem ugyanazt találják újra. A sorozat harmadik részében ismét sikerült újítani. A grafika még szebb, mint korábban, és rengeteg az új, felvehető cucc, amivel főhősünk erejét növelhetjük. Repkedhetünk, úszhatunk, és még akár kártyázhatunk is. A pályák, világok megvalósítása zseniális, nem unatkozunk egy percig sem. Az utolsó világ pedig már szinte felelmes az előző sötét képével, majd az előbukkanó, dübörgő, hatalmas gépezeteivel. Ez a négy játék garantálja a kazetta szavalatosságát, ami szinte a végtelen-

hangulata volt az, ami felejthetlenné tette ezt az alkotást. Minden szereplő részt vesz benne, akivel találkozhattunk a platform sorozat epizódjaiban. Minden játékos megtalálhatja benne a saját kedvencét, akivel azután nekiállhat a különböző kupáknak. Ez utóbbiakból aztán van elég, nem lesz okotok a panaszra. A nehézségi

szintek még többet adnak, és a végén egy mindent eldöntő küzdelemben is összemérhetitek erőiteket a gépi ellenfelekkel. A helyszínek bámulatosak, szintén ismerősek lehetnek a korábbi részekből. Van itt szellemekkel teli ház, normál, csövekkel teli versenypálya, vagy akár BROWSER kastélyába is bejuthattunk. Természetesen a kupákkal nem mérül ki a lehetőségek



be, olyan az egész, mint amikor megjelenik egy csillagromból, és tűzneli kezd az X, Y szárnyúakra. Egyébként a saját gépeink is olyanok, mintha az utóbbiakról lettek volna mintázva. A pályák között választgatunk is, és így folyamatosan, és változato-

ni, hogy a grafika ettől függetlenül is szép, a játékmenet pedig mindenről függetlenül nagyon hangulatos, és jól el van találva. Csövekben való utazgatás, érmegyűjtögetés, és a teknősök, virágok, és egyéb állat, növényfajták legyilkolása a megszerzett



san haladva juthatunk el a végéig. Ellenfeleink különféle űrhajók, gépezetek, még robotszerű lépegetők is akadnak közöttük. Az akció alatt társaink is jelen vannak, segítenek, segítséget várnak, és időnként még biztatnak is minket. A párbeszédnek nagyon jók, tetszett, hogy dumált mindenki, nem hallgatnak sokáig. A főellenségek változatosak, ahogy a pályák is. Előbbiek ellen mindig más taktika szükségeseltetik, a gyenge pontjai viszont segítségképpen meg vannak jelölve. Az irányítás nagyon jól lett találva, repkedhetünk mindenfelé, és még függőlegesbe is állíthatjuk a hajónkat, hogy a kisebb helyeken is elférjünk. Erre a manőverre a későbbiekben nagy szükség lesz, mert az utolsó szintek már elég komoly helyszínekhez kapcsolódnak, oszlopok, falak fogják utadat állni, és csak ezzel a trükkel tudsz majd rajtuk túljutni. A zenék, a hangok mind szuperek, és a sebesség is megfelelő...bár vannak akadózások, azért így is a maximumot hozza ki a játék a gépből. Kötelező darab.

Ha már a NINTENDO nagy nevével tartunk, mindenképpen megemlítendő a vízvezeték szerelő, MARIO személye, aki több ízben megjelent a 16 BIT-es gépen. Vörös kolléga már érkezett a WORLD két részéről, de azokon kívül jelent meg más is a piros ruhás emberke főszereplésével.

tűzlövődékek segítségével. Nagyon jó móka, és elég hosszantartó, köszönhetően a nehézségnek, ami nemegyszer képes nyomdafestéket nem tűrő szavakat előcsalogatni belőlünk. Ehhez a részhez csatoltak még egy kiegészítőt is, ami a LOST LEVELS névre hallgat, és itt lehetett vele először találkozni. Ugyanaz a grafika, és ugyanaz a feladat, de kellemes móka szintén, és a rajongóknak biztos, hogy még ennél is többet jelent. A kazettán szerepel még a SUPER MARIO 2 is, ami kicsit másabb lett, mint a többi rész, de szerintem emellett ugyanolyan jó, mint a társai. Ebben tudunk szereplőt is választani magunknak, és még kisebb aljátékok is várnak ránk. A helyszínek is eltérnek a megszokot-

nel egyenlő, főleg többen, felváltva játszva. Ez is kötelező. MARIO neve azonban a tapasztaltabbaknak nem csak a platformjátékok kapcsán ugrik be, hiszen a versenyjátékok terén is nagyot bizonyított a kis szerelő. A kart versenyek atyja is egyben a vele készült SUPER MARIO KART, aminek azóta már rengeteg követője akadt, de minőségben egyedül a CRASH TEAM RACING tudta felvenni vele a versenyt. Hogy mi volt az, ami ennyire magasra emelte a mérce? Nem tudnám biztosan megmondani, mert bár a grafika nagyon szép volt (!), az azóta megjelent gépek ezt könnyen überelni tudják. Talán a stuff

tárháza...mehetünk egy másik opcióban az idő ellen is, ami néha komolyabb vetélytárs a legerősebb versenyzőnél is, sőt, többen is összemérhetjük erőinket a különböző játékmódokban. Mehetünk versenyezni is a haverokkal, de más módon is megküzdehetünk velük, meghozza egy-egy labirintus-szerű arénában. Ez utóbbiban nem a versenyzésen van a hangsúly, és azon, hogy ki ér be előbb a célba, hanem azon, hogy ki szívhatja jobban a társait. Fegyvereket szerezhettünk (Ezek egyébként a normál versenyekben is benne vannak), és azokkal tizedelhetjük ellenségeink számát. Teknőspáncélok, akadályok, és hasonló nyálánságok segítenek, vagy hátráltnak minket, miközben teljesen átadjuk magunkat a program fenomenális hangulatának. Aki teheti, szerezz be ezt az anyagot is, mert sem egyedül, sem társainkkal nem fogunk unatkozni, ha behelyezzük a kis szürke gépbe a kazettát.

Hmm...ennyi volt erre a hónapra a RETRO, legközelebb folytatjuk, addig pedig, ha még nem szereztétek be valamelyik gépet (SNES, MD), ideje lenne megvenni valamelyiket, mert egyáltalán nem drágák, és a konzolok történelmének nagyon fontos képviselői. Hiba lenne kihagyni egy ilyen fontos lépést az "evolúcióban"...

BÖJTÖS GÁBOR



A téli olimpiáknak ugyan már jócskán vége, a kiadók és a játéktekésztők mégsem hagyják kihúlni a témát, Playstation 2-re sorban jönnek ki a téli sportokat feldolgozó, illetve a snowboard-os játékok. Múlt hónapban volt ugye az olimpia hivatalos játéka a Salt Lake, most pedig itt az ESPN International Winter Sports 2002. Annyit azonban előláróban még el kell, hogy áruljak a játékról, hogy a Hyper Winter Sports 2002 teljesen megegyezik az ESPN sorozat Winter Sports 2002-es darabjával, csak, ugye még az utóbbi Európában jött ki, az előbbi a felkelő nap országában látta meg az imént említett napvilágot. Összehasonlítottam a két programot és mindössze a nyelvben és a sportok sorrendjében találtam különbséget, úgyhogy ezt a tesztet

sportágot, külön-külön kipróbálhatjuk, vagy ha úgy jobban tetszik, begyakorolhatjuk. Hogy aztán a későbbiekben a Championship azaz a bajnokság és a Competition azaz a többjátékos módban kápráztassuk vagy keserítsük el játékosársainkat esetleg a gépet. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy akár csak egy közvetítést is megnéztem a téli olimpiából, nekem ezek a téli sportok, mind csak hidegnek tűnnek, és nem igazán kenem-vágom őket, úgyhogy kíváncsian várom melkorát fogok bakizni, és ki mennyire fog anyázní a következő hónapban. Martin ugyan javítsd már ki, ha valamit elírték... (Gondolod, hogy én nézek sportot? Maximum test-test ellenit! :)

bátyok érvényesek is. Sokkal többet fogod használni az X-et, mert a kapuk nagyon közel vannak elhelyezkedve egymáshoz képest. Épp ezért a joy-t is többször fogod a földhöz vágni.

**K90/K120=INVIDUAL/Skii Jumping (sánc, vagy siugrás, csak férfi):** két sport mindössze a sánc hosszúságában tér el egymástól, ezért vehetjük a kettőt egy kalap alá is akár. A start után a Kör és az X gombok nyomogatásával meg kell adnunk a kezdősebességszintet. A csúszás alatt szintén nyomkodjuk ezt a két gombot, majd a sánc végén az L1-gyel rugaszkodunk el. (Vállalkozó kedűek időzítsenek rosszul.) A levegőben szintén nyomkodjuk a Kör-t meg az X-et, majd a kijelzőket figyelve földközébe éréskor a két felső blokkal korrigáljuk a leérkezésünket. Szerintem brena az egész a kameranézeti miatt.

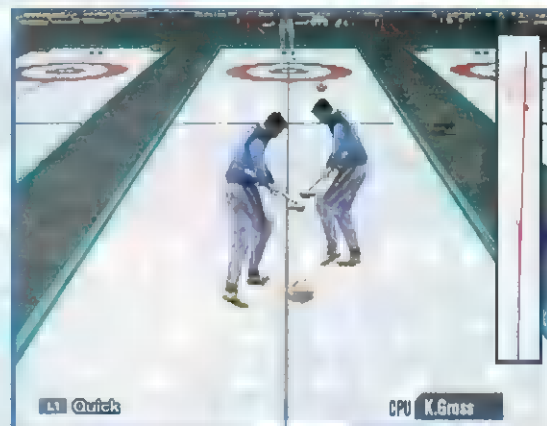
**MOGULS/Freestyle Skiing (síakrobatika, női/ferfi):** A két blokkal tudjuk a kis hóbuckákat meglovagolni (akkor nyomjuk őket, amikor a felső kijelzőn a mutató a betűkhöz ér), az ugratónál a levegőben pedig a két analóg karral lehet trükközgetni. Egy lesiklás alatt nagyjából kétszer van lehetőségünk trükközni, használjuk hát ki. A kameranézeti megint fos (nem tudom, hogy lehet előző nézetből játszani, tehát hogy az emberünk előtt van a kamera). Van egyébként egy trükk lista is.

**HALFPIPE/Snowboarding (hódeszka, női/ferfi):** a snowboardozás felcsőben szerintem mindenkinek ismerős. Trükközgetni kell pontokért. A játszhatóságon sokat ront a távolodó-közeli kameraman. Meg az idióta gombkiosztás. Nekem nagyon nem jött be.

**SPEED SKATING/500m (500m-es gyorskorcsolya, női/ferfi):** körpályán mindössze a Kör-t és az X-et kell nyomogatni, mint az örültek, kivéve a kanyarokban nehogy kisiklás legyen a vége. Ja meg beugrani sem érdemes a rajnál mer kettő után kizárna. Persze a gépnek ez is jobban megy, mint nekünk, és hát a kameranézeti...

**BOBSLEIGH (Bob, női/ferfi):** szintén Körrel és az X-szel rajtolunk, majd amikor a kijelző eljut egy-egy pontig az L1-gyel beugrunk az aktuális emberrel, utána már csak irányítani kell a bob-ot, szerintem lassú, és túl műanyag a pálya.

**CURLING (ferfi/női):** na ez az, amit Dzsón bátyám múltkor hiányolt a Salt Lake-ből. Lökés előtt mindent alaposan vegyünk számba és állítsunk be (Háromszög, Négyzet R1, lehet csavarni is, stb.) Lökni az X-szel lehet, seperi pedig a Kör+X nyomogatásával. Az nyer, akinek a célterület középhez a legközelebb áll a "golyója". Tök jó játék, csak kicsit többet kellett volna foglalkozni a megvalósításával, például, hogy a seprő



emberek ne lépjenek bele a korongokba, meg ilyesmi. Amúgy OK.

**FIGURA SKATING (csak női):** három különböző zenés számra jég táncolhatunk, a képernyőn megjelenő gombok irányok megfelelő időben való lenyomásával. Aranyos és látványos ügyességi reflex játék sikeredett a dologból.

## ÉRTÉKELES

A program egy erős középezt ér nálam, mert szerintem nagyon összecsapott a dolog. Miért csak 8-8 választható sportoló van? Kiabrándító, hogy ugyanazt a fejet látom snowboard-ozás és jégtánc közben is, ráadásul az amerikai fickó kormi. Rö-hej. A legtöbb játékban rossz a kameranézeti bennán néz ki a hó, szerintem. Ez a fiz sportág pedig nem túl nagy választék, mert mindegyikhez mindössze egy-egy pálya tartozik. Jó lehet, hogy az éleiben is így van, de ez akkor is hamar unalmasá válik. Persze az időeredményeken a végletekig javíthatunk (na jó addig azért nem) és az osztott képernyős egymás elleni versenyek sem túl rosszak, de ezt mégis nekem kevés. Tudjátok mi a véleményem, hogy ezzel a játékkal csak egy Salt Lake utánérzés, és csak úgy kihozták a téli olimpia után egy ilyen játékot, gondolva, hogy olyan nagyot nem bukhatnak rajta.

CSIPI M LEE  
csipimlee@576.hu

akár ESPN WS 2002

tesztjének is tekinthetitek. Kár hogy nem jár érte dupla tiszteletdíj...

Egy ilyen sportgyűjteményt magába foglaló játék, vagy esetleg egy nevesebb sporteseményt például olimpiát feldolgozó program, már a C64 ideje óta nem szól másról, mint a joystick (illetve a kontroler) és az újsontjainkon megapadók izomrostok leamortizálásáról. Emlékszem a C64-es joy-jaimban sosem tört el annyi mikrokapcsoló és sosem szakadt fel annyi tapadókorong, mint a nyári játékok 100 méteres sífutásánál, ahol mint az örültek rángattuk jobbra-balra a szerencsétlen borkormányt. Azóta persze változtak az idők, és most már követelmény a szép grafika és az élethűség, hogy a szimulálásról (nem az iskoláról) ne is beszéljünk. Vizsgáljuk tehát meg a HWS 2002, mennyire is felel meg ezeknek az elvárásoknak.

Az intro ebből a szempontból lényegtelen, azért nézzük meg mert nem is rossz. A Trial mód az, ahol a korongon megtalálható 10 különböző

## A SPORTÁGAK

**DOWNHILL/Alpine Skiing (óriás műlesiklás, női/ferfi):** visszszámolás és elrajtolás után nincs más dolgod, mint hogy a bal analóg karral irányítsd a síelőt (előre-hátra-jobbra-balra), lehetőleg a párosan feltűnedező zászlók között. Ellenkező esetben ugyanis a lesiklást befejezheted, de a versenytől diszkvalifikálnak. Az X-szel tudod keresztbefordítani a síleceket, és ezáltal lassítani. A zászlókat lehetőleg is érintsd, mert szinte minden esetben egy nagy bukta lesz a dolog vége (bár a gyerek egy duplabuktlenc után is mindig talpra esik, és úgy folytatja a síklást, mint ha mi történt volna). A lapfák, és az egyfajta vonalban felsorakoztatott növényzet a pályán lehangelő.

**SLALOM/Alpine Skiing (műlesiklás, női/ferfi):** nagyjából, mint az előző versenyszám, csak itt jóval rövidebb a pálya és sokkal több a zászlós kapu. Ugyanaz az irányítás és sza-

## HOL VAN MÁR AZ IDEI HÒ? (VOLT EGYÁLTALÁN?)



### INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002

KONAMI

**GRAFIKA:** JÓ

**JÁTSZHATÓSÁG:** KÖZEPES

**SZAVATOSSÁG:** KÖZEPES

**ZENÉ / HANG:** KÖZEPES

**HANGULAT:** KÖZEPES

**TE JÁTÉKOS**

MEMÓRIKÁRTYA ÉS HANGOK

ANALÓG IRÁNYÍTÓ KÖZEL

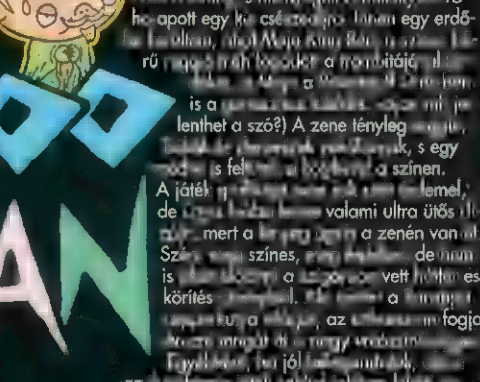
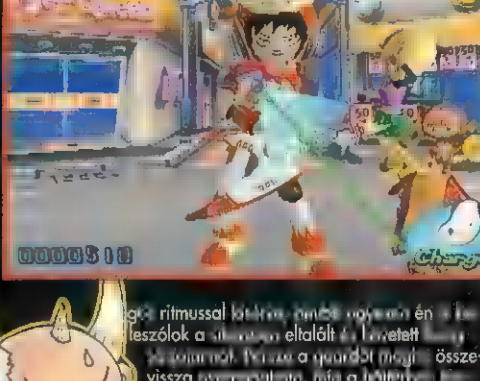
✓ A JÉGTÁNC MEG A HÁROM ÉGÉSZ JÓ

× EGY KIS NYÁR MÉRLEGES

6 pont



Készen állsz megvárni a  
 tőle? Is tudod, hogy több  
 szöveget is lehet g  
 esikokat g  
 a  
 a fűcs tal közli  
 az elmével, ha a rózsszín  
 bari lombján nem látjuk  
 hogy barátságánál többet akar  
 neki. De már ide ezen filozofia  
 is, mert mi az UFO? Támadás! Szu-  
 perzserje egy japán lány énekel jö-



...le sokkal kevesebb koncentrációt igény-  
lő stuff. E-mivel a Hétnek kétféle, ősidőktől

**GITARO MAN**

**KOEI**

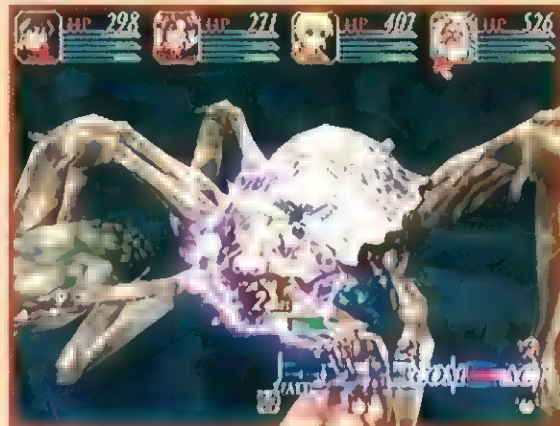
**GRAFIKA:** KIVÁLÓ  
**JÁTSZHATÓSÁG:** JÓ  
**FEJLESZŐ ÉRTÉK:** KIVÁLÓ  
**ÁR:** JÓ

**12 JÁTÉKOS**  
**MEMÓRIAKARTYA SMS (1000)**  
**INTELLIGENS KÉPZŐ JÁTÉK (1000)**

✓ **JAAATÉKEEK!**  
\* **A SZERZŐ A TANULÁSHAT**  
**ELŐRE NEVEZŐ JÁTÉK**  
**(1000) EXTRA**

**8.5** pont





azért jóval megbocsátó és sok negatívum felett szemet huny. A másik énem viszont könyörtelen, még az élő lába is beleköt és állandóan csak azt hangoztatja, hogy milyen hibák és hiányosságok vannak egy játékban. Bár néha ■ egyik néha pedig a másik énem kerekedik felül, azért fontos megtalálni ■ egyensúlyt. A Grandia II esetében ez azért különösen nehéz, mert tudom, érzem, hogy ■ egy nagyszerű anyag, tényleg érdemes végigjátszani. Viszont ■ eltelte egy év, plusz a konverzió apró hibái rányomták a bélyegüket a játékra. Egyelőre azonban nem firtatom a Grandia II hiányosságait, ráérek erre majd a cikk vége felé, egyelőre kezdjük a pozitívumokkal, azok közül is mindjárt a legjobbal, azaz a sztorival.

## GRANIAS ÉS VALMAR - JÓ ÉS A GONOSZ

Mint minden RPG-ben a Grandia II-ben is a történet ■ klasszikus jó és gonosz harcára épül. Ez első hallásra nem tűnik túlzottan érdekesítőnek, hisz ha belegondolunk valahol valamennyi RPG erről szól. Mégis, ha jól adják elő még a legtöbbet alkalmazott történetet illetve kliséket is, abból egy élvezhető, sőt nagyszerű történet kerekedhet. Jó példa erre mondjuk egy színházi előadás. Ha jók a színészek, profi a rendező és még a díszlet is a helyén van akkor a legunalmasabb legjobban leíratott és legrosszabb darabból is egy kiváló előadás szület. A Grandia II-ben mindez ■ helyén van. A színészek (aka a játék szereplői) kiválóak, tele vannak érzelmekkel és mindegyiknek fantasztikus karaktere ■■. A rendező (aka ■ készítő cég ■



program, szőröstől-bőröstől falam az egészet. A mostani PS2-es verzió megjelenése kettős érzelmi reakciót váltott ki belőlem. Először ■ tudniuk kell, hogy játékesztőnek lenni kicsit skizofrén dolog. Egyfelől létezik bennem a játékos én, ami ugyan észleli egy anyagban előforduló hibákat, de

Game Arts) tényleg művészi munkát végeztek, tökéletesen megkomponált jelenetek, stílusos grafikák és király zenék jellemzik a játékot. És végül ■ díszlet (aka a külső azaz a grafika) is a helyén van még ha egy év távlatból szemlélem és a hibákat is figyelembe veszem, akkor is. Ezen összetevőknek köszönhetően ■ előadás (aka ■ egész

Grandia II) nagyszerű, elgondolkodtató és J.R.R. Tolkien szavaival élve "érzelmi hatást is el tud érni". A sztori alapfelállását a következőképpen lehetne lefesteni. Évszázadokkal ezelőtt a jóságos Granas isten teremtette az emberiséget és az ő védőszárnyai alatt ■ emberek boldogságban tengettek életi-

ket. A zavartalanság és a harmónia azonban soha nem tarthat örökké, így ■■ utópisztikus helyzet gyökeresen megváltozott mikor megjelent a sötétség istene Valmar. Ahogy az lenni szokott Valmar megrontotta az embereket, amit Granas nem nézett jó szemmel. Kibört a háború a két isten között, melynek végén Granas kardjával legyőzte Valmart. A helyen, ahol Valmar elpusztult egy hatalmas repedés keletkezett, melyet ■■ utókor Granadiff-nek nevezett el. Granas és Valmar háborújának legendáját az egyház őrzi meg, mely tovább vitte Granas tanításait és örökdíki, nehogy ■ világba visszatérhessen Valmar, aki nem pusztult el teljesen, de ez majd a történet során jobban megvilágosodik. A főszereplő Ryudo, aki egy geohound,



# GRANDIA II

amit talán úgy lehetne lefordítani, hogy szalosz. A geohoundok a világot járják és pénzért bármilyen feladatot, küldetést elvégeztetnek. Ryudo is egy ilyen ember, bár hozzá kell tenni, hogy nincs egyedül. Gyerekkori barátjával Skye-jal járják a világot, aki egy beszélő (és szerintem bölcs) sas. Viszonyuk egyébként baráti, ám ennek ellenére vagy pont ezért, de rengeteg költséget egy-mást és ez bizony számtalan humoros helyzetet teremt a történet során. Meg aztán hozzá kell tenni, hogy Ryudonak igen szókimondó és néha szeretlen stílusa van. Ez azt jelenti, hogy ami a szívében az a száján elveti, így mindig kimondja, amit gondol. Engem kissé a Csipre emlékeztetett... Egy napon Ryudo egy új megbízást kap a Granas egyháztól. A kicsi Carbo falu papja Carius egy szerzatást tervez a közeli Gorimo toronyban. A legenda szerint eme épület tetején egy mágikus zár tartja fogva Valmar egy darabját. A szerzatásra szükségességét ■■ indokolja, hogy éjszakanként szörnyek lépik el a falat, ami félt, hogy egy jele Valmar közeledő visszatérésének. Carius biztosra akar menni, ezért megbizza Ryudot, hogy kísérje el ■■ naív, ám jószívű Elenát, az egyház egyik legjelentősebb nővérét, aki kulcsfontosságú a szerzatáshoz. A toronyba Ryudo nem léphet be, ám kis idő elteltével valami baj történik, így Elena nyomába ered. A torony tetején meglepőde taposgatja, hogy Elena szörnyeket növesztett és valami gonosz fekete füst lepte el ■■ helyet. Kiment a lányt és visszatért vele Carboba. Ott Carius elmondja, hogy szárnyak, amit látott, lehetséges, hogy szörnyű dolog jelentenek. Elenát megszállta Valmar Szárnya (Wings of Valmar). Ennek pontos kiderítése azonban meghaladja Carius erejét, ezért megbizsa hősünket, hogy menjünk el ■■ Granas egyház fejéhez és vezetőjéhez Zerához, St. Papol State-be. Ryudo bízva ■■ anyagi haszonban, ■■ és a lány iránt érzett szimpátiája miatt elvállalja ■■ küldetést, bár Skye-nak kisebb fenntartásai vannak ■■ dologgal kapcsolatban. Innentől kezdve indul tehát be a sztori, végig kell kísérnünk Elenát az úton, s közben rengeteg akadályt is kell küzdenünk. Mindjárt ■■ első estén például megtámad minket egy szeleburdi lány, Millenia, akiről kiderül, hogy ■■ gonosz Valmar szolgálója, nekem viszont a kedvenc szereplőm volt ■■ történetben, ugyanis majd csatlakozik hozzánk. Ahogy kísérjük Elenát városról városra, egyre többet fogunk megtudni Granas

és Valmar harcáról, és ■■ főszereplők jellemzői kibontakoznak menedőben. Fantasztikus, hogy milyen érzelmi háttérrel tudtak a karakterek mögé állítani. Mintha tényleg élő érző emberek lennének a főhősök. A Grandia II szerintem egy emberközel és szentimentális játék, nem nélkülözi a megható és elgondolkodtató jeleneteket, a humoros helyzeteket, óriási fordulatokat és ■■ szívszorító monológokat. Erősen ajánlom a játékosok egy adag papír zsebkendőt is bekészíthetnek, hisz lesz egy-két olyan rész a történetben mely szó szerint könnyfakasztó hatású! Mindemellett érdekes kérdéseket gondolatokat vet fel a játék. Most kicsit óvatosabban kell fogalmaznom, vigyázva arra nehogy eláruljak valami fontosat ■■ történetből. Az életből mindenki tudhatja, nincsen semmi és senki, akinek vagy aminek végletes jelleme lenni. Magyaráz semmi sem abszolút gonosz és semmi sem abszolút jó. Ezt reméljük szinte már művészi érzékelteti ■■ Grandia II. A játék során végig olyan érzésünk van, hogy Granas egyház mögött valami sötét dolog lapul és nem teljesen azt ■■ képet adja magáról, amit mutat. Ugyanakkor ■■ végletes gonosznak beállított Valmar sem ■■ teljesen, hisz erre elő példa Millenia, aki ugye Valmar egy darabja. Mégis azt érzékelteti velünk a történet, hogy bizony Millenia nem rossz és ■■ is gonosz, még ha a sötétségből jött akkor sem. Végig ■■ jó oldalai kerülnek megvilágításba. Mellesleg ■■ vége felé már filozofikus kérdések is felmerülnek. Mi történik akkor, ha kiderül, hogy nincs isten és az emberek egyedül maradnak, így kell bizonyítaniuk a létjogosultságukat. Többet nem is mondanék erről, de az biztos, hogy ■■ sztori miatt már érdemes megszerezni a Grandia II-át!

## MOZGÁSOK, TOJÁSOK, KÖNYVEK

Alapjában véve nem szeretem a plágiumot, azaz amikor egy cég ötlet híján más játékokból vesz át pontatlanul dolgokat. Ez csak abban az esetben megbocsátható, ha oly módon teszik ezt, hogy az ötletes és újdonságokat felmutató legyen. Erre csak kevesen képesek, mégis a Game Arts a Grandia II-vel elérte ■■ bravúr! Gondolok itt a harci rendszerre, mely első blikkre megállaítható, hogy ■■ FF ATB-ból lett kifejlesztve. Nem most, még régebben, ugyanis az első rész is ezt a rendszert használta, még mikor megjelent először Saturnra, aztán PS-re. Kezddük akkor talán az alapoknál. Először is az összecsapások, ellentétben mondjuk a FF-val nem véletlenszerűen jönnek, az összes szörny mozgását nyomon követhetjük a helyszíneken. Ha nekiszaaladnak egynek, vált a kép és indul a h-rig. Arra figyeljete csak, hogy ha hátra támad benneteket valamilyen monster, akkor elég nagy hátrányból fogjátok kezdeni. Éppen ezért érdemes úgy mozgolódn, hogy ti kaptok hátba az ellenfelet, mert ez stratégiai előnyt adhat a győzelemből! Mikor elkerülhetetlenül harcra kerül a sor, ■■ következő-







ket kell tudnod. A játéktér jobb alsó szegletében látsz egy csíkot (ez IP Bar), melyen karaktereid és a szörnyek ikonjai szaladnak előre az COM felirattal felé. Ha valamelyik karakterünk eléri a bűvös három betűt, akkor lehetőségünk lesz egy parancsot kiadni neki. Ez lehet Combo, azaz sima támadás,

gőn, hogy mi volt az utasítás (varázslat vagy támadás) végrehajtás sebessége változni fog. Ertelemszerűen egy komolyabb varázslat sokkal több időt igénybe, mint egy sima Combo. Ha elérjük az ACT-1, jöhet a végrehajtás. Érdemes viszont belekalkulálni, hogy gyakran a szörnyek tőlünk messze vagy távol állnak. Ha kiadunk mondjuk egy támadás parancsot, akkor emberünknek oda kell szaladnia az ellenfélhez, ami adott esetben sok időt is felemészt. Sőt ha épp támadás előtt sikerül megütni mondjuk egy szörnyet (vagy egy szörnynek minket), akkor életbe lép a Counter, ami automatikusan nagyobb sebzést jelent, továbbá ha így nyírkjuk ki valamelyik ellent, akkor még bonuszokat is kaphatunk. Összefoglalva ezt a harci rendszert, szerintem óriási! Elképesztően jó taktikázási lehetőség van benne, majd meglátjátok!



és tapasztalati ponton kívül két rendkívül fontos dolgot is kapunk. Ez a Magic és a Special Coins. Ezekkel lehet ugyanis karaktereinket fejleszteni. Egész pontosan három féle dolgot tudunk tuningolni ezekből a pontokból. Az első mindjárt a speciális mozgások. Ezekről sokat is lehet popolni, minél erősebbre fejleszted annál nagyobb sebességre és annál gyorsabban hajlítjuk végre. A történet során folyamatosan fogjuk kapni az úgynevezett Mana Tojásokat. Minden karakterünknek egy ilyen lehet felszerelni.

A Mana Tojások adják embereinknek a varázslatokat. Egy Tojás rengeteg kifejleszthető varázslatot rejt. Hasonlóan a mozgásokhoz itt is eldönthetjük, hogy a már meglévőket fejlesztjük tovább, vagy inkább újakat kísérletezünk ki. Érdemes egyébként folyamatosan fejleszteni még a legérdekesebb varázslatokat is, mert újak csak akkor jelennek meg ha mindegyik mágia a megfelelő szinten áll (az aktuális fejlettségi szintet csillagok jelölik, illetve egy MAX felirat, ha nem tudunk tovább fejlődni). Az utolsó kifejleszthető dolog a Skills, azaz a tulajdonságok és teljesítménynövelők. Hasonlóan Mana Tojásokhoz, a történet so-

rán kapunk könyveket is. Ha már van könyvünk, ki fejleszthetünk mondjuk gyorsítást, HP növelőt, erősítőt, védelemnövelést stb. Ezeket aztán a bármelyik emberünknek fellehetjük. (Szeretem mikor szabadkezet kapok és magam dönthetem el, hogy épp mikor mit fejlesztek ki egy karakternek.) Ez a rendszer szerintem fantasztikus és kombinálva a nagyszerű harcrendszerrel egy újabb évet szolgáltatt a Grandia II megszerzése mellett.

## POZITÍVUMOK ÉS NEGATÍVUMOK

Mivel a pozitívumok nagy részét már elláttam, ezért most inkább a negatívumok kerülnek előtérbe. Kicsit kellemetlen érzés, mikor egy jó játék hibáit kell felsorolnom és feláldoznom a teljesen pozitív magánélményemet az objektivitás oltárán.

Hogy érzékeltessem, ez kicsit olyan dolog, mintha arra kérnének tőled, hogy sorold fel egy olyan ember hibáit, akit nagyon szeretsz. Szóval első bajom a Grandia II-vel, hogy kicsit megkapott ez alatt az egy év alatt. Ami egy éve DC-n gyönyörű volt, az ennyi idő elteltevel PS2-ön már csak közepeszerű lehet. Sőt a konverzióból adódott egy-két bosszantó hiba is. Nem ártott volna például a képernyőre egy full anti-aliasing, húzni, mert így végig olyan érzésünk van, mintha rezegne a képernyő (ez hosszú távon kicsit zavaró a szemnek) és sokszor látni, hogy a textúra szélek nincsenek lecsiszolva. Ez nem csak a DC verzió után volt zavaró (ahol alkalmazták ezt az effektet), hanem a többi PS2-es játék után is, hisz manapság már nem nagy meglepetés anti-ali-

tem észre, hogy PS2-ön is csak a zárt helyeken (értsd barlangok) fordul elő. Nyílt terepen nem, viszont ott halványan kód lepel homályosítja el a terepet – ez szintén nem volt jelen DC-n. A PS2 erősebb gép, mint a DC, akkor viszont értem, hogy miért nem lehetett legalább ugyanolyanra megcsinálni a Grandia II-ét? De hát ez van, mikor egy konverzió elkészül... Egyébként bajok hamar megszokhatók, sőt a többségük csak akkor felfedezhető fel, ha esetleg játszottak a DC verzióval. Ha azt nem láttátok a fogjátok (annyira) észlelni őket. A grafika egyébként még mindig cuki. Tetszett a managa stílus, ami nyomot hagyott a karaktereken, hisz nem csak a menükben, hanem az egész grafikán alkalmazták. Igaz, hogy kicsit szögletes teszt a szereplőket, és bizonyos testrészek, mint például a szájak lemaradt, de ugyanakkor igazán hangulatossá varázsolta az egész játékot. A karakterek meg egyenesen művésziennak megrajzolva (pld. a párbeszéd képernyőn, vagy az oldalaink látható illusztrációkban), a kalappal a rajzoló előtt. Jól néznek ki a gigantikusabb varázslatok, gondolkodok itt arra, mikor átvált filmbe vagy rajzfilmbe a játék – lásd Millenia mágiát. A történeten, a harci rendszeren és a fejlesztésen kívül van még egy dolog, melyben tökéletes a program. Ez pedig a zene! Csodálatos és hihetlenül szép számok csendülnek fel, lírai alétfestést adva a cselekménynek. Kedvenc számom Alana éneke volt, amit ha jól tudom portugálul ad elő a hálgys egyszerűen szívmelengető a dal! Ugy halottam audio CD-n is mellékeltek a DC verzióhoz a játék zenéit, és arra szeretnék kéri benneteket, ha megvan valakinek és volna olyan kedves, hogy elküldi, írjon vagy hagyományos levelet a postafiók címre, vagy pedig egy e-mailt

(576konzol@576.hu). Előre is kösz! Visszatérve a játékra, vannak szinkronhangok is, sajnos azonban csak a történet bizonyos részeinél. Szerintem PS2-n leszinkronizálhatták volna a egész játékot. Ahol viszont van hang ott nagyszerű munkát végeztek a színészek. Még talán a FFX-nél is jobb a szinkron helyenként, köszönhetően, hogy remek átélessel mondják a színészek a szöveget. Az értékelésnél rugaszkodhatok el a tényektől és figyelembe kell venni a program legnagyobb hibáját, ami DC-n is jelen volt: túl rövid! 30-37 óra alatt bárki végigjátszhatja, és ebben már benne van az is, ha mindent kifejlesztünk. Igazából csak egyszer játszható végig, mert titkok is alig vannak, és aljatekből is nagyon kevés van, bár azért akad egy-kettő. Összességében ugyan a PS2 verzió nem tud semmiféle újdonságot vagy pluszt felmutatni, de ennek ellenére én azt mondom mindenképp érdemes beszerezni, ha játszótál vele DC-n! Mindenesetre remélem, hogy a kifejlesztett PS2-re készülő Grandia X már jobban kifogja használni a gép tudását. A játékhoz teljes végigjátszást a 37-es és 38-as számban találás!

Veres Miki

## KÖZVETLEN DREAMCASTRÓL

minden emberünk kettőt fog ráütni az ellenfélre. Ha gondoljuk a Moves/Magic-vel varázsolhatunk, vagy speciális mozgásainkat használhatjuk. Érdekes a Critical parancs szerepe. Ezzel csak egyet ütünk rá az ellenfélre, de ilyenkor életbe lép a Cancel hatás. Ez nem más, mint valakinek a visszalökése illetve tolása az IP Bar-on. Érdemes ezt olyankor használni, mikor látod, hogy az ellenfeled közeledik a COM-hoz (vagy az ACT-hez). Ezt gyakorlatban nagyon sokszor érdemes kihasználni, főleg a főellenségek elleni harchoz. Sőt nem csak a Critical parancsnak van Cancel hatása, hanem némely varázslatnak is! Persze egy parancs kiadása még nem jelent azonnali végrehajtást. Ugyanis ahhoz előbb az IP Baron el kell érni az ACT, jelzést. Attól füg-



asíngot készíteni, erre már számtalan példát is láthattunk. A másik sokkal zavaróbb bug, hogy néha ordenáré módon lelassul a program a nagyobb csaták hevében. Ilyen DC-n nem volt, bár úgy vet-



### GRANDIA II

UBI SOFT/DAI ARTS

GRAFIKA:	8,5/10
JÁTSZHATÓSÁG:	9,0
SZAVATOSSÁG:	8,5/10
ZENE / HANG:	9,0
HANGULAT:	9,0

1 JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA NEM KELL

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL DUAL

✓ TÖRTÉNET, HANG

✓ FEJLESZTÉSI KON

× KONVERZIÓS HIBÁK, NYELV

LINEÁRIS, KEZELŐ TITK

# 7

pont



**A** Pac-Man világ évről évre változik, ebből adódóan minden alkalommal sikerül újat mutatni a játékosoknak, bár tény, hogy nagy áttörés volt, amikor tavaly a Namco 20. születésnapjára bemutatta a Pac-Man World 3D-s verzióját, ami másodpercek alatt világláger lett.

A második rész megjelenése is elég nagy reklámkampánnyal lett megtámogatva, és a készítőik szinte minden oldalról megpróbálták inspirációt szerezni a játékhoz (persze használhatnám a lapás szót is, de az rosszindulatú lenne, ami opció egy Pac-Man tesztelésnél).

Igazából előljáróban csak annyit mondanék a játékról, hogy szinte minden ténen kifogástalan, de nagy rosszindulattal is jó. Viszont van egy komponense, ami szinte teljesen szánalmas és agyonvágja a játszhatóságot, ez pedig szerény megítélés szerint a kameramozgás. Erről a későbbiekben még fogok írni, de talán az lesz a legjobb, ha a játék szellemiségéhez méltóan pár mondatban leírom, hogy mi is a története a második résznek.

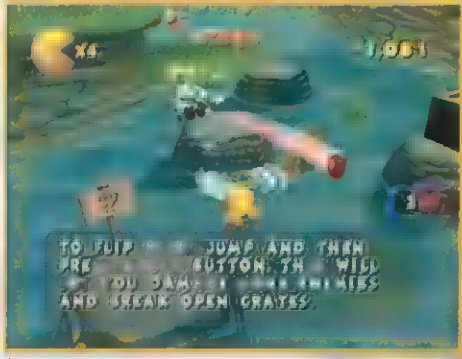
Hol volt, hol nem volt... Volt egyszer egy Pac-Land, ahol a kis Pac-Man-ek boldogan éltek. A város közepén állt egy fa, melyen arany színű gyümölcs termett, így mindenki boldog és vidám volt. Persze ha valaki hozzáért ehhez a szent fához, netán elloplja ezeket a gyümölcsöket, akkor bizony nagy veszedelem tör ki a világ rejtett pontjait! Egyik sötét éjszaka pár szellem belopózik a faluba és ellopja a fák gyümölcsét! A föld megreng, villámok hasítják ketté az eget, hiszen ezzel kiszabadtották a fő szellemet börtönéből, ahhoz pedig nem kell nagy tudás, hogy rájöjjünk: tett a végét jelentheti a Pac-világnak, hacsak kövér, sárga mindenfaló hősünk nem tesz valamit ellene. Sablonos, de ez van!

A játékban rengeteg a pálya, és ez mindenképp pozitívum, még akkor is, ha némely feladatot annyira nehéz lesz megcsinálni, hogy a falat rájuk majd erőlődésünkben! Minden rosszindulat nélkül mondom, hogy itt sikerült összeválogatni a platformtörténelem legismertebb megoldásait, így mindegyik feladat élvezetes és izgalmas.

Aki az első részt ismerte, az pontosan tudja, hogy milyen 3D-s világban kell barangolni, így nem nagyon magyarázom el az irányítást, ugyanis tudni fogjátok. Nagyon megfogott annak ellenére, hogy már lassan a negyedévszázada taposom – a főszereplő sokszínűsége. Mindenféle mozgása képesek voltak, tudtak korcsolyázni, úszni



falapokkal, dobálózni, és ha egy vizes környezetben vagytok, meg tudjátok ragadni a kemény fémgolyókat és így lemerülhettek a



## SAJTEMBER ÚJRA SZÁGULD

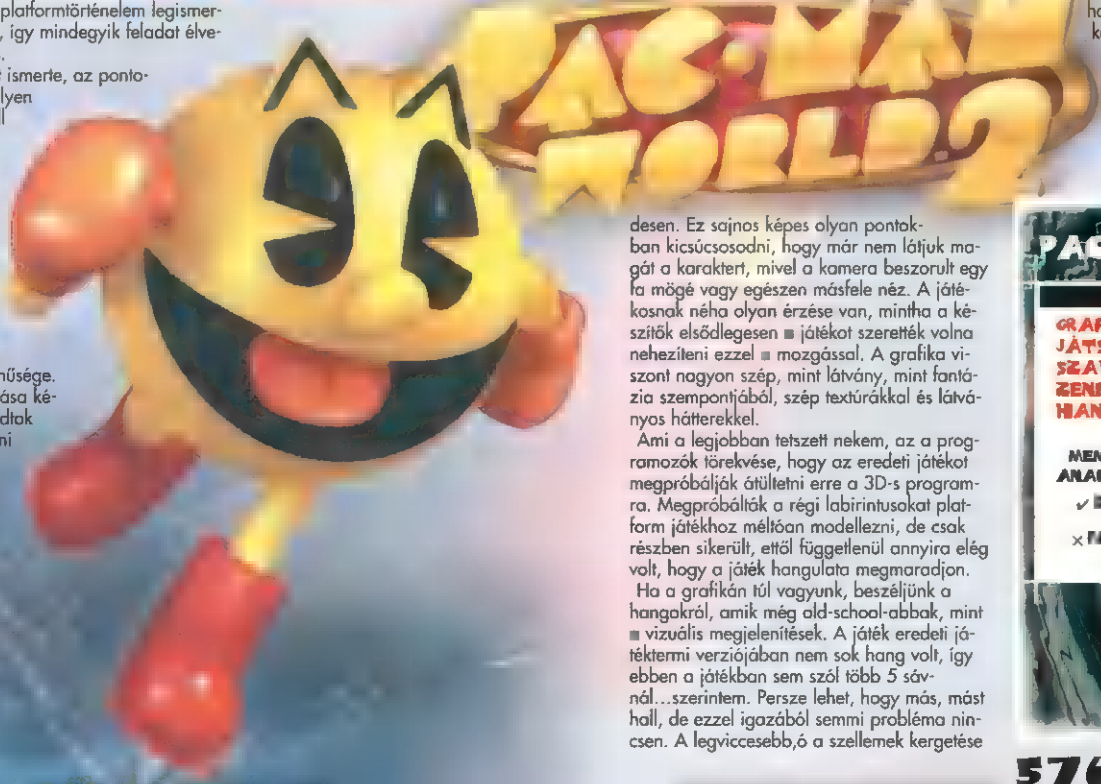
vizek alá, ahol összeszedve mindenféle power-upokat sérthetetlenek lesztek. Lara Croft stílusában a dolgok szélén tudunk lógni és a Sonic-sorozatból megszokott sprint is megy nekünk! Nyugodtan mondhatom, hogy szüksége is lesz ró, mivel szinte minden létező felületre fel kell mennie, így nincs nagyon választásotok.

A pozitívumok után jöjjen a pár sorral feljebb említett negatívum: a kameramozgás. Sajnos a legkezdetlegesebb kameramozgásról van szó, amivel valaha találkoztam! Nagyon elkeserítő tud lenni, amikor egy nagy precizitást igénylő pillanatban azért nem tudjuk megoldani a feladatot, mert nem látjuk a pályát ren-

gondoltam volna a tavalyi megjelenés után, de a Namco végre kirukkolt egy olyan folytatással, ami még másfél évig lázban tudja tartani a Pac-rajongókat. Tény, hogy a program nem feltétlenül felnőtteknek való, de a kisebbek elképzelésem szerint hosszú hónapokig fogják nyomni a programot.

Kicsit meg kell barátkozni azzal a fránya kameramozgással, de ha ezt sikerül elérni, hosszú órákat lehet játszani, olyan világokat felfedezve, melyekhez eddig csak külön-külön láttunk. Tényleg olyan érzése támad az embernek, mintha egy válogatást nézne a világ legjobb platformjátékaiból. Szinte minden komponens megvan benne, ami csak sikeressé tehetett egy ilyen játékot a múltban és végiggondolva, hogy a Playstation 2 tudása ezzel keveredik, nem kell túl jó kombinációs készség, hogy rájöjjünk: a Pac-Man World 2 a tavasz sikerjateka lehet, sőt talán még a nyáré is... platform kategóriában mindenképp!!

aDaM



desen. Ez sajnos képes olyan pontokban kicsúszni, hogy már nem látjuk magát a karaktert, mivel a kamera beszorult egy fa mögé vagy egészen másfele néz. A játékosnak néha olyan érzése van, mintha a készítőik elsődlegesen a játékot szerették volna nehezíteni ezzel a mozgással. A grafika viszont nagyon szép, mint látvány, mint fantázia szempontjából, szép textúrákkal és látványos hátterekkel.

Ami a legjobban tetszett nekem, az a programozók törekvése, hogy az eredeti játékot megpróbálják átültetni erre a 3D-s programra. Megpróbálták a régi labirintusokat platform játékokhoz méltóan modellezni, de csak részben sikerült, ettől függetlenül annyira elég volt, hogy a játék hangulata megmaradjon.

Ha a grafikán túl vagyunk, beszéljünk a hangokról, amik még old-school-abbak, mint a vizuális megjelenítések. A játék eredeti játéktérmi verziójában nem sok hang volt, így ebben a játékban sem szól több 5 sávnál...szerintem. Persze lehet, hogy más, más hall, de ezzel igazából semmi probléma nincsen. A legviccesebb, a szellemek kergetése

### PAC-MAN WORLD 2

NAMCO

**GRAFIKA:** JÓ

**JÁTSZHATÓSÁG:** JÓ

**SZAVATOSSÁG:** JÓ

**ZENE / HANG:** KÖZEPES

**HANGULAT:** KÖZEPES

1 JÁTEKOS

MEMÓRIAKÁRTYA

ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ GRAFIKA

FELADATOK

× KAMERA MOZGÁS





Az emberi mozgást szimuláló játékok kívánják a legnagyobb odafigyelést a készítőik részéről, azt hiszem. Hiába a modern motion capture technika, mert ugye egy az egyben nem tudnak egy teljes mértékű beszéket, hanem megcsinálják a fő mozgás fázisokat, innen már manuálisan kell az összefüggéseket megoldani. Lassan erre valami új technikát kellene kitalálni, mert a KO Királyokban is ezt tartom a legszembetűnőbb hiányszámszám-nak. Sajnos még nem láttam olyan játékot, ahol

ez 100%-os lett volna, pláne nem boksz szimulátort. A sportjátékok állóképén monapság minden királyul néz ki nagyon, aztán ha megmozdul a képernyőn otthon, akkor jön a kisebb nagyobb csalódás, persze attól függően, hogy kinek mi az elvárása. Hm, ezt talán nem a bevezetőbe kellett volna írnom, szóval inkább jöjjön maga a ismertetés.

A program nyilvánvalóan nagy Muhammad Ali nevét és alakját kívánja felhasználni a siker érdekében, mivel eme nehézsúlyú pofongép tünik fel az intőben és a játék főmenüjében is az első, akit meglátunk. Az EA gondolat nem kis pénzért fektetett ebbe, de mivel nem vagyok boksz rajongó, így fogalmam sincs, hogy a név mennyire ingerli vásárlásra a fanokat. A zene mindenestre egész jó, amilyen gettozene – már amennyire meg tudom állapítani Modern Talkinghoz szokott füleimmel (hehe). A választható bonyosok a három alap súlycsoportból kerülnek ki, vagyis nehéz-, közép- és könnyűsúlyú emberekkel vívhatók a viadatok. A móka kedvéért összeengedhetünk egy könnyűbe tartozó egy nehézzel is, bár mint később látni fogjuk, a nagyság nem jelent feltétlenül előnyt egy kisebb, de jóval gyorsabb ellenféllel szemben. A hozzáértők kedvéért jöjjön egy kis lista a választható sportolók közül. Nehézsúly: Muhammad Ali, Karl Savard, Eduardo Sanz, Darryl Rogers, Lawrence O'Toole, Lennox Lewis, Wladimir és Vitali Klitschko, Evander Holyfield. Középsúly: Oba Carr, Walter Williams, Catalino Magilaya, Gerardo Lopez, Sugar Ray Robinson, Bernard Hopkins, Oscar de la Hoya. Könnyűsúly: Roberto Duran, Henry Tibault, Michael Mallone, Pete Donohue, Barry McGuigan. Persze vannak unlockolható karakterek is, és a karrier módban még egy saját sportembert is összerakhatunk! Embereinknek adhatunk nevet, nemzetiséget és egy nickot (wonderkid, the surgeon, philadelphia kid, lucky lefty, baby face és

hasonlók). Ezután tiszta RPG stílusban a tulajdonságokkal is manipulálhatunk, például a magasság kihatással a staminára, míg a súly az erő és a sebesség értékeit módosítja. Bár nagyjából nyomon követhető az alakítás vizuálisan is, de csak amolyan vízszintes és függőleges torzításra a figurának, semmi több. Összesen 200 módosító pontot osztogathatunk el emberünknek, de ezt a véletlenszám-generátorra bízhatjuk, ha lusták lennénk hozzá. Ezek után már csak a fizimiska kiválasztása van hátra a kilenc lehetséges közül, lehet mellé teltköt is tenni a vadabb és harciasabb kinézet érdekében a testre (nem túl nagy választék, és jó lett volna valami szerkesztő is, hogy "szeretlek Mari" vagy "üss" feliratokat gyűjthessünk a leleményes player). Megemlíteném még a gúnyolódás gombra előhívható reakciókat, ami hatására talán ellenfelünk koncentrációját tönkreteszük meg valamennyire, és még egy speciális ütés is a listában. Ebben a karrier módban amúgy a managerünk nekünk meccseket, s az edzőterem szorítójából kell feljutnunk a célig, ki természetesen nem más, mint Ali bácsi. Mivel a játék tényleg túlbó-

dülete, amit előben láthat az ember. Az a gyanúm, hogy az ütéseket álló helyzetben digitalizálják be, és innen el is veszítjük azt, ami valódi mozgás illúzióját megteremtheti. Ezt így nem nagyon tudom most elmagyarázni, de gondolatok arra, hogy két ember árnyékát a tükrök előtt, aztán fogják őket, és egymás elé montírozzák, mintha harcolnának egymással. Persze lehet mozogni a ringben, oldalazni, hátrálni, de mintha minden egyes ütésnél meglopna az illető. Mielőtt azt gondolnánk, hogy csak ez a játékot finnyozni, olvassátok el, mit írtam elején. Az a baj, hogy az emberi test mozgása nem olyan fizika, mint pl. egy autóverseny esetében, itt az anatómia számít legfőképpen. Az izmok, inak, csontok alkotta egész, ami reagál a tehetetlenségi erő és a gravitáció vektoraira. Nem tudom, hogy a mai processzorok kevesek-e egy ilyen valós idejű komplex modellezéshez, vagy még a programozóknak kell szintet lépni a feladathoz.

Az animot leszámítva viszont a grafika jónak mondható az arck, a test és különösen az izmok kellő alapossgal lettek megjelenítve. Sajnos a ringen kívül más a helyzet, egy tíz fele embert magába foglaló 2D-s közönség lesi a meccset, és szerintem azért nem lett volna nagyobb munka valami normális háttérrel összedobni. A kötelek rugózása is tetszett, és már csak valami bíró hiányzott összképből. Tudom, hogy felesleges, csak úgy kipróbáltam volna, mit reagál rá, ha az ellenfél helyett őt kezdem el ültetni... Amúgy az ütések hatására szélsőpriccelő izzadság és nyál (néha egy kis vér is) a pozitívumok közé számítandó. A lábunka a bal jayra hárul legfőképp, előre, hátrálás és oldalazás szinten – amit megkavarhat néha az ellenirányú kamerakép. Az ütések között említést érdemel a már említett speciális, valamint egy illegális forma, amivel jól nemzőszenven lehet csapni ellenfelünket a gyors győzelem reményében. Sajnos ilyenkor a közönség fújálni kezd, és általában le is lépnek a trükközni szándékozó sportolót. A játék közbeni options-ben bekapcsolható health meter-rel valódi arcade érzést kériett

hatalmába, de ennél sokkal jobb volt a választható belső, FPS kamera nézet mindkét játékos szemzőgéből! Érdekes volt megfigyelni a másik arcának gyűrődését és grimaszait egy-egy keményebb találat nyomán, vagy az én játékosomét szemből. Kiűtés esetén pedig amolyan dizzy effekttel látjuk a hirtelen valahonnan megjelenő bíró, amint ránk számol. Sajnos találat közben még valamit: néha a fickó keze egy-

szerűen átmegy a másik fején vagy kezén, de a program hagyott oly maradóndó nyomokat bennem, hogy ezen is elkezdjek sajnálkozni. Az EA műhelyéből kerültek ki ennél jóval nívósabb termékek is, bár egy bokszrajongó biztosan képes leszúlni és lenyomni párszor Ali bácsit ezzel is.

Dzsón



## KO KINGS 2002

EA SPORTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZATHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

12 JÁTEKOS  
MEMÓRIKÁRTYA 8MB (PS2)  
ANALÓG RÁNYÍTÓ (NÁL NEM)  
✓ KIDOLGOZOTT TITTEL  
× KISSÉ KÖZÉPSZERŰ JÁTEK

7 pont





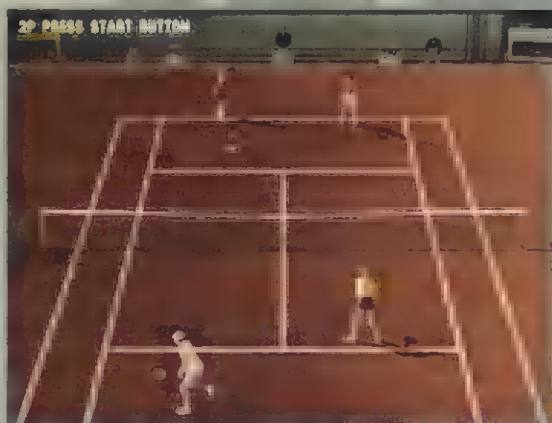
# SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Már nem is emlékszem, hogy mi is volt ■ neve annak a teniszjátéknak, amit én teszteltem jó másfél éve... Asszem' Virtua Tennis volt ■ ■ ■ legjobb játék volt, amit erről a sportról valaha csináltak. Kicsit furán mozgott ugyan a sportolók, de a játszhatósága nagyon rávert mindenkire.

Aztán teltek múltak a hónapok, és nem sikerült megfelelő ellenfelet találni a játékhöz, így már igazán itt volt az ideje, hogy a PS2-es piacon is megjelenjen az a program, amit a japán játékosok már régóta élvezhettek, névlegesen a Smash Court Tennis Pro Tournament. Ez a szimulátor (már, ha hívhatunk ilyen programot annak) minden teniszrajongónak tetszeni fog, mert nagyon játszható és maximálisan élethű.

A grafika néhol kicsit gyengére sikerült, de ez lesz a legkevésbé észrevehető komponense a programnak.

A játék intrójáról felesleges beszélni, szép és teljesen használható. Nem túl unalmas, nem túl fületes. Úgy látszik a játékkészítők kezdnek rá-



megérdemelt legjobb négyből itt van még Martina Hingis, Lindsay Davenport és Széles Mónika. Ha valaki azt gondolná, hogy itt csak a szemün-

ket próbálják kiszúrni a készítő a nagy nevekkel, az téved, hiszen a játékosok a valós tulajdonságaikat hozzák magukkal a programba, így mindenki azt a posztját tudja majd a leghe- tékonyabban játszani, amiben az életben is jeleskedik. Agassi ügyesen játssza ki a hosszú labdameneteket, Sampras a szerváival üti szét a népet, míg Kournikova a hálónál fog sokkal jobban röpténi, mint bármelyik ellenfél. Nagy jól sikerültek a programban a különböző körülmények, mint pálya felület, napszak, közönség. Tényleg minden befolyásolja a mérkőzések

végkimenetelét. A virtuális játékosok a létező összes felületen kipróbálhatják a teniszvezést, erre a programozók a világ négy talán leghíresebb pályáját digitalizálták be.

A választható helyszínek listája a The Arthur Ashe stadionnal kezdődik az USA-ból, melynek kemény a felülete. Ide tartozik az ausztrál pálya is, Melbourne-ből.

A Tournoi De Paris már salakpálya, míg a sort a világ nyu- godtan mond-

hatom, hogy leghíresebb tenisz arénája zárja, a Wimbledon Court.

Minden felszínnek megvan a maga sajátossága és bizony ezt a nehézségi fokozatok folyamatos emelkedésénél lájtatok majd a leginkább, mivel a gyorsabb felületeken igenis gyorsabban kell reagálni az ütésekre. Térünk lassan rá magára a játszhatóságra! A program egyik legnagyobb pozitívuma negatívum is egyben, bár itt szeretném leszögezni, hogy minímálisan befolyásolja ez a játszhatóságot. Ez pedig a könnyűségi Könnyű és Normál fokozaton szinte nem találhat olyan ellenfelet a programban, aki megfelelő kihívást biztosít egy tapasztaltabb teniszező számára. Ez talán ab-

ból is adódik, hogy a szervákon kívül nem nagyon tudunk kiütni labdát a pályáról. Egyszerűen nem megy! Az élethűség a maximumon ketyeg végig, de ebben az egy részben bizony alszámolták magukat a készítő. Mivel azonban ez az egyetlen negatívum, nem is csúszsognék tovább rajta, inkább arról áradozunk, hogy mennyire élvezetesek a mérkőzések ebben a játékban.

Már téjártak azok a programok, ahol csak át kellett ütni a labdát a másik oldalra és vörni, hogy az ellenfél végre belebakizzon valamibe. Itt kérem gondolkodni kell! Rádóssul az op- ponensek mesterséges intelligenciája olyan szinten magas, hogy kihagyhat a leggyengébb pontjainkat és idővel azon kapja magát mondjuk egy lassúbb játékos, hogy minden harmadik labdát lerövidítik a háló mögé.

A lecsapásoknál ugyanaz a helyzet. Nem egyszerűen le-

codik, de most már a gépek tudása lehetővé te- te, hogy mindenféle sportokban is ki kelljen gon- dolni a stratégiát és gondolatban is le kelljen győzni az ellenfeleket.

Ha a Pro Challenge pontba sikeresen teljesítjük a gép által megadott feladatokat pénzt kapunk, amit mindenféle képre, videóra és tanácsra vál- hatunk a megfelelő menüpontban levásárolva. Ez a későbbiekben jól jöhet, amikor egy játékkal szeretnénk végigverni a fél világot!

Picit záráskepp még a grafikáról írnék, ami nem sikerült valami szemet gyönyörködtetőre, ám a játszhatósága teljes mértékben ellensúlyozza ezt. A karakterek kétharmada hasonlít valódi énjére, de nem tagadhatom, hogy szívódító élmény volt Anna Kournikova virtuális mását megpillantani első alkalommal. Nem erőltették meg magukat a srácok. Mindent egy lapátra téve ez a program egy újabb generációnak készült, akik ezek után fogják csak megszerelni a sportjátékokat és re- mélhetőleg rengeteg folytatása lesz a történelem.

Vagy két lucatnyi dolog van még a program- ban, amiről nem írtam, mint a multiplayer, a kü- lönböző kihívások, gyakorló pályák stb, de ezeket majd a játékban érdemes kipróbálni, mind- esetre azt leszögeztem, hogy ha valaki megte- ti, mindenképp vegyen magának egy Multi Tap adaptert és azzal szedje össze a barátait, mert jó dolog számítógép ellen játszani, de még jobb az idióta haverjainkat szívatni szanaszét!

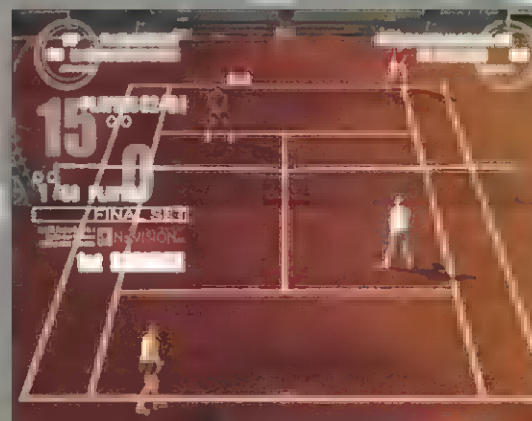
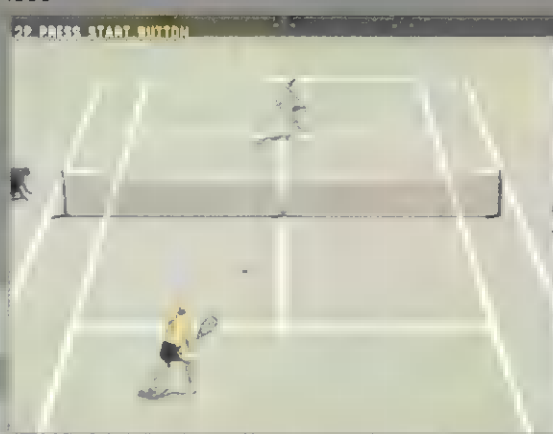
aDaM



ébredni, hogy a legsikeresebben akkor tudják el- adni a programokat, ha valós játékosokkal töm- tele a sport szimulációkat, így itt végre létező te- niszvezők közül válogathatunk.

A teljes lista ■ férfiaknál: Pete Sampras, Andre Agassi, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov. A höl- gyeknél külön örömmre szolgál, hogy megtalál- juk a mostanában videó klip statisztikaként is mun- kát vállaló Anna Kournikovát, de mellette a jól

## KURNYIKOVÁVAL ÉN SZÍVESEN...



### SMASH COURT TENNIS

NAMCO

GRAFIKA	KÖNYŰSÉGI
JÁTSZATHATÓSÁG	KIVÁLÓ
SZAVATHATÓSÁG	KIVÁLÓ
ZENE / HANG	KÖNYŰSÉGI
HANGULAT	IS

14 JÁTÉKOS  
MEMÓRIKÁRTYA ÉS 16KES  
ANIMÁCIÓS KÉPZŐ TÁBLA  
MEMO TAP ADAPTER  
✓ NAGYON JÓL JÁTSZATHATÓ  
X NEM TULYAGOSAN IS

# 8.5

pont



A golfjátékoknál – már a C64-es években is – ugyanaz a típusba jelentkezett: egyszerűen nem lehetett megtanulni a kezelést, mert a rengeteg felület és különböző réteg, ahogy ütni kell a labdát, ki kell választani az ütőt és bele kell kalkulálni a szelet, nem volt irányítható egy darab kontrollerral.

Elkezdett hát kísérletezni a játékos társadalom fejlesztőkkel karöltve és ennek eredménye lett a rengeteg különböző irányító mechanizmus, ki-jelező, pótméter, stb.

No, mindezeket első alkalommal sikeresen jó 1 éve tudta összehozni Electronic Arts és akkor dobta piacra Tiger Woods első részét, ami elég nagy gurításnak számított. A lehetőségekhez képest, mert egy háromdimenziós világot mozgató, olyan vizuális megjelenítéssel, ami egy golfjátékhoz szükséges, még egy PS2-es sem tudott minimális gépigénnyel, így a gép erejének a kétharmada szinte kizárólag pályák és labdák megjelenítésére ment el, ezzel nem sok helyet hagyva a mennyiségnek és különböző menüpontoknak. Ebben a játékban, már 17 valós pálya található meg, ráadásul még állítólag egy 18. is megnyitható, melyben különleges feladatok elé állít a gép, így senki sem panaszkodhat, hogy a játék nem fejlődött. Fejlődött, de még mekkorát!

Sokkal több játékos és sokkal több kihívás közül válogathatjuk ki, a számunkra legérdekesebbet. Mégis a korszakalkitató döntés az volt a fejlesztésként, hogy az indulás után, csak 1 menüpont választható, az pedig a Tutorial.

A játékosok veterán csapatából páran biztos kikerik maguknak, hogy a többi menüpont ürke és nem lehet választani őket, de végre min-

denkit megtanít minimálisan golfolni, aki egy kevés tehetséget is érez magában a játék irányába.

Ha valaki úgy véli magáról, hogy elég tapasztalattal rendelkezik golfjáték ügyben és már nincs szüksége semmi gyakorlásra, az fog a leginkább meglepődni, mert az EA-Sports fogta és szépen egy teljesen új ütéstechnikát fejlesztett ki a játékra.

Gyakorlatilag a golfütőt most az analóg irányító fogja helyettesíteni, ezzel kell majd lendíteniünk és ütnünk. Annyira fekszik ez a irányítás a programhoz, hogy még csavarni és nyesni is tudunk a megfelelő mozdulatot elvégezve. A játék alatt egy hang végig segítségünkre lesz, hogy mit és hogyan csináljunk. Szériahibaként ezek-

denkit megtanít minimálisan golfolni, aki egy kevés tehetséget is érez magában a játék irányába.

Ha már sikerült mindent teljesíteni, a játék elérhetővé teszi számunkra a többi menüpontot és kezdetét veheti a nagybetűs golf. A grafikáról annyit érdemes leírni, hogy sokat fejlődött a tavalyi játékhoz képest, rengeteg textúra javult, nem beszélve Tiger Woods karakteréről, ami szépen ki lett dolgozva.

A programnak megvan az elit hangulata, ami a golfot megkülönbözteti a többi játéktól és a fejlesztő cég munkája egyértelműen látszik a végeredményen. Sokszor kapják ezek a fajta játékok kritikaként, hogy "egy ilyen komoly és nagy precizitást igénylő sport, hogy a fenébe szimulálható egy sima asztali konzolon?".

Itt ezt is sikerül alapszabályok kiaknázni, mert ugye ha valaki kezdő ebben a sportban, a könnyebb kategóriákat választhatja, míg a profi játékosok rengeteg apró és nagy hozzáértést igénylő gombokat is buherálhatnak az opcióknál.

Grafikailag már leírtam mindent, a játszhatóságról is esett szó, nem beszélünk viszont a hangról. Nos, egy golfmérkőzésen alapvetően mindenki kussol, nehogy megzavarja a játékosokat, így nem nagyon volt szerencsétlen programozóknak mit digitalizálni közönséghangnak. Ettől függetlenül sikerült egy nagyon szép és mindenképp hangulatos atmoszférát kialakítani, néhol még lágy háttérzene is gondoskodik a nyugodt és lazulós hangulatról.



## APRÓ LYUKAK DÖNZÉSÁBAN

ben a oktató részekben szinte mindig belefutnak a programozók abba a hibába, hogy egy utasítást mondanak fel a színésszel, majd azt rendelik hozzá egy feladathoz. Magyarra fordítva, rengeteg alkalommal előfordult velem, hogy nem tudtam elutni egy labdát a fa mellett vagy a homokból ki, ám a gép a 57. próbálkozás után is csak annyit tudott mondani, hogy "üsd el a labdát a fa mellett". Nem mondta, hogy hogyan vagy merre és legfőképp, hogy mivel. No, ebben a játékban ez is megoldódott. Az első erdőben landolt ütés után a gép elmondja, hogy mit csinálunk rosszul és segít. Aztán var 3-4 ütést. Ha addig sem sikerül javulnunk, még besegít egy egészen új információval, egészen addig adagolva a segítséget, míg meg nem tudjuk oldani egyedül a feladatot. Az oktatás a játékban egyébként amolyan Gran Turismo-szinten megy, mert különböző színű bizonyítványokat kaphatunk és ettől függően fog a játék besorolni minket a versenyekbe színvonal szempontjából.

A kommentárok is betartanak minden golf-protokollt, így nem üvöltöznek és nem dumálnak bele a legnagyobb koncentrációt igénylő ütésekbe. Ja, majd elfelejtettem! A grafikai megoldások közül nem említettem meg azt, ami talán a legtöbb dicséretet érdemli és a legkorszakalkitatóbb, mind közül. Hölgyek, Urak! A pályákon lévő tavakon a vízcsillogás olyan szintű, hogy már egy új grafikai megjelenítés előjvetelét jelzi, ráadásul még azt is sikerült megoldani, hogy a víz felszínén kisebb koszréteg látható, ami már a játékgrafikai (vagy processzor?) tudás csúcса. Tök jó látni, hogy az általunk másfél éve már tökéletesnek tartott PS2-es grafika, még bőven meg tud újulni és javulni! Az meg, hogy végre sikerül egy ilyen irányítást összerakni, egyenesen korszakalkitató dolog, remélhetőleg másoknak is szülteik a fejében hasonló elképzelés és egy szép napon a legbonyolultabb mozdulatsorokat is képesek leszünk egy sima irányítással modellezni és produkálni. Nem tudok olyan érvet mondani, ami ez ellen a játék ellen szólna, épp ezért én sem teszek ilyet. Nagyon kíváncsi vagyok, hogy talál-e valaki kivételt benne, ha ez megtörténik, írjatok egy levelet nekem, jó?

aDaM



### TIGER WOODS PGA TOUR 2002

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

12 JÁTÉKOS  
MEMÓRIAKÁRTYA  
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ GRAFIKAILAG GYÖNYÖRŰ  
× ADDIKTÍV

# 9.5 pont

# TIGER WOODS PGA TOUR 2002





rá, és ezért hősünk hiába is keltegeti a torna napjának reggelén. Seba, majd a kedves és ügyes jólelkű játékosok segítségével zöld ágra vergődik a nagy kalandok sokaságában, nem? (Hé, ne lapozz el!)

A grafikából már a start képernyőn is izellő kaphatunk, mivel a kamera szép komótosan berepül az egész tájat, s ez így lesz minden pálya elején. Mint az megállapítható, a helyszín nincs éppen túlszűfalva objektumokkal és speciális dolgokkal, viszont ezt ellensúlyozandó elég egységes tervezési koncepciót tudhat

(és mosolyogva a dagonyázó ráfiken) valami tartalmasabb elfoglaltságot keresve elindultam a csemettyük mentén. Rövidesen találkozom egy NPC fiúval, aki kijelentette, hogy ő lesz a legjobb pásztor, bár aggódalmat fejezte ki Gerdy aluszékony faterja miatt is, és adott egy térképet, ami alapján könnyebben megkereshetem a faluban a nagyit, ki valószínűleg segít megoldani a problémámat. Hohóhó, szóval kapok questeket is a játékban! Ez igen öröndetes, mert féltem, hogy a feladatom szigorúan platform alapokon



## AZ IDIÓTA PÁSZTORFIÚ ESETE A HERDY GERDY JÁTÉKBAN

Nha azt mondanám, hogy előlő, lebe-fülek, nagy vízfej tetején csomóba összefogott haj és bamba tekintet jellemzi eme játék hősének megformázott gyermekét, mire gondolnátok? Nem, nem rólam mintázták (bár vannak hasonlóságok nem kétséges), csak a Core Desingnek valahogy ezek a formák estek kézre, ami bevallom meglepett, lévén ők alkották meg a szinte minden számban megemlített Lara Croft figuráját is. Szegény Gerdy pedig nem néz ki valami formásan még a világhoz képest sem, amiben kalandjai fognak valamilyen szintű szórakozást biztosítani a tisztelt játékosoknak. Számomra leginkább valamiféle Disney utánézésnek látszik az egész game jellege, mindenesetre szerintem nem éri el mondjuk a Jak and Daxter vagy a Maximo színvonalát, bár ■ lemaradás elég csekély csupán.

A szívet, ahol lapátfülű barátunk éledgel, anno heten alkották, s lelke az Élet Makkja volt – mint legelső művük. A sziget harmóniájának ■ fenntartása a főpásztor (Master Herder) dolga a makk ereje által (Use the Acorn, Gerdy). A mesterek utódját ■ négyévenként megrendezésre kerülő Nagy Pásztor Tornán választották – volna, ugyanis Zadorfnek, ■ legelső mesternek esze ágában ■ volt másnak adni ■ hatalmát (igazi politikai mentalitás). Mivel vele volt a makk ereje, így ■ tornán sem tudta senki ledeteatolni, míg egy napon megjelent a színen Gerdy faterja, mint potenciális ellenfél. Persze Zadorf nem szándékozott becsülettel kilátni ellene, hanem választási kampányfogásként mély álmot varázsolt

magáénak. Érdekes, hogy nekem általában egyből az a hasonlat jut az eszembe a játékokról, amit egy régi vasútművelő könyvben ajánlottak a kezdő teraszpasztal építőknek: egy asztalra ne akarjunk belezsúfolni mindent, erdőt, folyót, várost, utakat és házakat. Válasszunk ki egy témát, és tartsuk is magunkat hozzá, ugyanis így kis ráfordítással is szép és kellemes eredményt érhetünk el, ami gyakran jobb, mint egy teljesen beépített koncepció. Szerintem ezek az irányelvek teljesen igazak a pályatervezők szempontjából is, és a Core a jó utat választotta. Mint láthatjuk, van tágas rétecske, erdőcske, tehenecskek nyálják ■ fűvecskét a legelőcskén, patakocskák, kis vízesés (ecske?) után tavacska, benne halacskák, gyűjtögetésre való kis harangocskák, csirkécskének látszó tárgyacskák egy ólascskában, és végül de nem utolsó sorban egy házikocskák, hol Herdy lakik a papával. A környezet szembetűnően rajzfilmszerű, amolyan Disney és Hanna-Barbera keverék, de persze lehet, hogy csak nekem az, és másnak mondjuk a Frakk jut az eszébe róla. De ne a modernebb fajta Cell Shaded [vastag fekete szegély] főleg a karakterek kontúrképpen] technikára gondoljatok, inkább ■ régi, jól bevált egyszerűbb kivitelezési cartoon-okra. A színvilág is ■ pasztell, és igyekeztek szintenként összeválogatni ■

fog nyugodni, de így azért kapunk egy történetet is valamilyen szinten. Sajnos Herdy állandóan olyan furán vigyorog, ezéért igyekszem elkülni azt, hogy a kamera szemből mutassa huzamosabb ideig. Tovább gyűjtögetve a harangokat egyre növekedett a már említett tetszési index, és ez legyen nektek is intő jel, miszerint ne írjatok le egy gamét csupán az első 2 perc alapján! Érdekes módon ez a tesztelő sorsának kételtésége, mivel (mint azt GvM írta valakinek neten) mi nem mondhatjuk azt valamiről, ha nem tetszik, hogy "na erről ennyit", és nem tehetjük le a jót, hanem igenis játszaniunk kell az adott anyaggal. Visszont így olyan kellemes játékokat is megismerünk, amiket talán be sem tennénk a gépünkbe önszántunkból – a fent említett okok miatt. Szóval így kedveltem meg lebegő füli barátunkat is, és egyre nagyobb kedvvel nézegettem a virágokat, madarakat, barna nyuszikat, pillangókat, fát kopácsoló

gánnyal, aki (akik) a külső térképen katalauz majd minket, vagyis lényegében ők ■ felelősek azért, hogy továbbjussunk egyik pályáról a másikra. Sajnos a szinkronit kissé elrontották, mivel a karakter egy idős néninek látszik (valami put-tannal, amiből edények és levehető előlpos autótárolók kandikálnak ki), miközben a hangja teljesen olyan, mintha egy kb. 25 éves csaj próbálna meg minél mélyebben beszélni. Nem értem, talán nem volt ■ közelben egy korban inkább megfelelő hölgy, esetleg valamelyik developer nagymamája? Na mindegy, ■ külső vi-

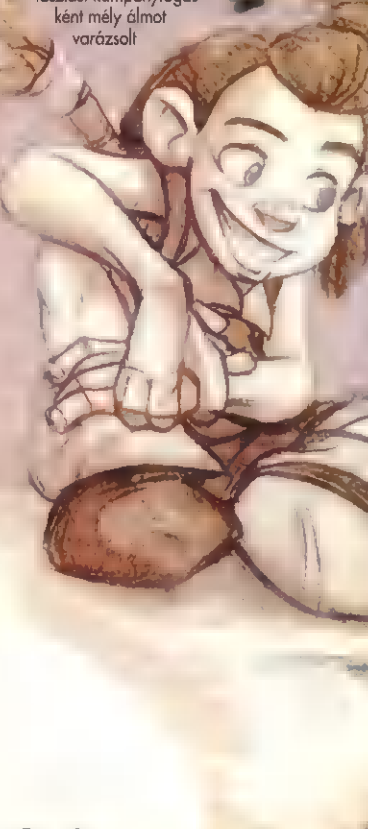
# HERDY GERDY

palettát, így a kezdő erdős részben leginkább a barnás és sárgás-zöldes színek dominálnak. Bár mikor először láttam meg Gerdy gyerek világát, bevallom fanyalagtam egy kicsit, mivel valahogy másként képzeltem el a dolgokat, de úgy húsz perc múlva kezdett tetszeni és egyre jobban belejöttem. Olyasmi ez, amire azt mondják, hogy "evés közben jön meg ■ éhvág". (Ezt egy volt barátom is mondta nekem, csak éppen más értelemben.) Azt nem felejttem el azonban, mikor megláttam Gerdyt animálva is – előtte meg az intőként fűt fel, hogy képes a füleit is mozgatni! Szóval, a gyerek ott áll a ház előtt, ■ kezei leérnek a lábszára közepéig és tipikusan úgy ringatja magát, mint ■ ketteske ■ Lipótmezei pszichiátriai klinika megfigyelőjében! Na jó, ennyire nem vagyok szemét, szóval legyen inkább valami ganxto rapper mozgós akkor, olyan mai mutogató stílusban, jobbra-balra rugózva és lengelve mancsai hozzá. Nah, mozgass meg az engine-t! – gondoltam, és belevetettem magam ■ kalandokba. Hát, a minimális berárgatás csak akkor tapasztalható szerencsére, ha körül kíváncsi nézni a kamerával, de a játék közben igazán elhanyagolható. Hm, megint vívódok, hogy leírjam-e az irányítást, mert szerintem az ilyen platform dolgoknál ■ az, amire kb. fél perc alatt rá lehet jönni, mivel nem túl sok az a 14+2 gomb + 2 joy a kontrolleren (ráadásul segítséget is kapunk ■ játékban sok helyen). De ■ is igaz, hogy a leírás pont annyi helyet foglal el, mint eme rövid kis vívódásom. Nah, majd megkérdézem GvM-et erről, az lesz ■ legjobb. Visszatérve bamba hősünkhöz, körül nézve ■ házika környékén

harkályt és ügyesen vízbe is fulladtam a patak egy mélyebb szakaszán. Nagyon pozitív dolog, hogy nem a pálya elejére kerültem vissza, hanem halálom helyéről folytathattam azonnal a játékot. Sajnos a pályák között hajlamos töltögetni ■ program, de egy pálya nem két perc alatt teljesíthető általában, így talán ennyit meg belelér ■ várakozásba. Miután megcsodáltam az özekeket és ■ földből félig kiálló vakondlakatot is, csupán egyetlen dolog maradt, ami nem igazán nyerte el ■ tetszésem, mégpedig Herdy mozgatósa. Ezen belül is a futás, jobban mondva annak vége, amikor is ■ fiú fekézképpen furán csúsztatja a lábát. Ez jól mutat akkor, ha előtte tényleg futott is a gyermek, na de mikor épp csak előre nyomtam a joy-t fél másodpercre, akkor talán nem kéne ilyen dolgokat produkálnia. A másik említésre érdemes hi-ba pedig az, hogy néhol lehet egy helyben futtatni szegényt valami objektummal szemben. De ezeken kívül minden más korrekt és használható, az irányítás nem fog senkinek gondot okozni remélhetőleg. Közben találkoztam ■ ci-



lágban végre menthetek is, és irány a következő helyszín. Na itt már beindul jobban a történet. Rögtön találkozok is egy lila hajú lánykával, aki egy hintán ülve mutatja meg az emberekkel való beszélgetés módját, kiket a térképem is mutat. Úgyesen megtaláltam ■ nagyit is, ki nagyon megnyerő és aranyos, ha rajta van a szemüvege, mivel pont úgy pislog a végén a szeme, mint az általában megszokott a rajzfilmekben. De ami tényleg fontos, megvan a kis harangok gyűjtögetésének a célja: 100 kisharang után kapunk egy nagy harangot, aminek a tehenes ember annyira örül (tehénkével együtt), hogy cserébe kinyit egy "Extras" dolgot nekünk a menüben. Mivel nem mindig tudunk begyűjteni minden harangot egyből, így nyugodtan visszamehetünk már bejárt pályákra ■ othagyottakért. Például nekem ■ első pályán maradt egy, de túl magasan ahhoz, hogy elérjem (dühöngtem is egy





keveset), azonban később kaptam egy cipőt, amivel jóval nagyobb ugrások kivitelezhetők az alapnál (futás közben szaltózik is Gerdy), s ezzel már megszerezhettem azt is. Közben azért megjegyzem, a folyóvíz textúra lehetne folyamatosabb, mert így kissé darabosan csordogál az a patak... O, és majdnem elfelejtettem felírni, hogy van ám 60Hz-s TV support is! Mint azt már (úgy emlékszem) említettem egyszer, ez az amerikai/japán televízió szabvány miatt van, ami gyorsabb mint a miénk itt Európában, viszont kevesebb sorral dolgozik. Ennek eredménye sajnos legtöbbször az, hogy megszámlálhatóak lesznek a rásztercsikok a képernyőn, mivel nem sok készülék támogatja korrektilt ezt az öreg kontinensen. Persze örülünk, hogy ez is van, mivel a legtöbb cégnek annyit jelent a korrekt PAL átirat, hogy nézhetjük a lassabban futó játékokat az aránytalanul összehúzott képernyőn (lásd DMC). Szóval, a Herdy Gerdy esetében sem tudom kijelenteni, melyik módszer a jobb, de az tény, hogy 60Hz-n a rángatások szinte teljesen megszűnnek, és eltűnik a fekete keret is a kép alsó és felső részéről.

A játékokban nem csak a csengettyűk gyűjtögetése ám a cél! Herdy-nek (névéhez méltóan) pásztorkodnia is kell különféle teremtményeket, s általában tevékenységének időeredménye a továbbjutás feltétele. Az első ilyenre máris sort keríthetünk, mielőst megjelöljük az öreget, akihez a nagy küldte el a szigetet egyetlen reményességét. A próba szerint be kell terelgetnünk a csirkeforma lényeket a karámba. Ez igen egyszerű művelet, mivel csak a Doops-ok körül rohángálva a helyes irányba kell hajtaniunk azokat. A megvalósítás nekem nagyon tetszett, mintha tényleg valamiféle csirkéket kellene hajkurászni körbe-körbe! A teremtmények nagyon hüén követik valódi társaik viselkedését, csoportokba tömörülnek, riadtnak elutnak előlünk, tényleg élvezetes móka behajtani őket a helyükre! Hogy mennyi Doops (vagy Dupes?) fér még be, azt a karám előtt elhelyezett táblán tudjuk nyomon követni, azt hiszem ez minden, amit elmondhatok erről. Ha megvagyunk a csirkézéssel, az öreg elismerően megdicsér, és ad egy csúzlinak látszó tárgyat, ami valamiféle terelgetési segédeszköz. Kedves játékok, és a most hallható tangóharmonikás zene is kellemes füleimnek. Az aláfestő (néha azért kissé egyhangú) dallamok teljes egészében instrumentálisak, ezzel csak tovább fokozva a rajzfilm feelinget. Időközben jelentkezett egy szemüveges vakond, ki segítségadás mellett mentőhelyként is hasznosítható, ami nagyban megkönnyíti a kevésbé advanced játékosok dolgát. Mivel a végigjátszás, így azt hiszem, még leírom a közelgő pálya tapasztalatait és nem többet, mivel szerintem kedves nálunk ennyi is elég volt.

Szóval, itt is figyelem a pályát, amit ugyanúgy bemutat a kamera, mikor egy szürke szamár után feltűnik valami nagy és veszélyesnek látszó állat a földön ücsörögve, ami leginkább egy rózsaszín medvére hasonlít. Később kiderült, hogy a nevük Gromp, és előszeretettel esznek meg bármit, ami az útjukba kerül, legyen az csirke, gizmo vagy Herdy. Ezek a gizmók lehetnek éppen koala medvék is hosszú farkokkal, kinek mi tetszik. Szerencsére a gonosz Grompok hülyék, és elég könnyen csapdába ejthetők oly módon, hogy Herdy a közelükbe megy, mire a medve elkezd kergetni szegényt. Ilyenkor csak át kell futni egy Gromp fejével jelzett csapdán, hogy üldözzünk a

ra jöjjen, mire az megfogja a fenevadat és kész. Ez egyszerű is, de mikor én először ejtettem foglyul egyet, majd büszkén elkezdtem terelgetni a csirkéket a karámba jött a meglepi, ugyanis a Gromp előszedett egy haragszabot, és elkezdte kihorgászni a nehezen behajtott Doopsjaimat! Na szép, restart



level... Elvileg a patakok is ki lehet használni a feladathoz, mert a csirkéknek lebegnek (de nem úsznak) a víz tetején (ha jól vettem észre), valamint hasznát vehetjük az öregtől szerzett csúzliszerű pásztortobnak is, mert ha a földbe szúrjuk annak mágikus hangjai vonzzák az állatokat. A bottal próbáltam a gizmókat is becsalni a helyükre (a térképen mindent megtalálhatunk, állatokat, csapdákat és karámkokat is), de miután egyetlen cábba juttatása is kb. fél órát



vett igénybe, lemondtam a másik ötről. Gondolom, lesz valamiféle hasznosabb eszköz is ezeknek a idegesítően ostoba szerzeteknek a megsegülésére, például a sivatagi pályán megszerezhető furulya a mókustól. Vagy előtte ki kéne derítenem az undok beszélő fa rejteletét? Ah, ezt inkább rátek hagynom azt hiszem, mert jó, hogy aranyos játékok meg minden, de hajnal 4 óra van, az amúgy is előre állított időmérő szerkezetemen, és bár a holnapi locsolós népnépnep miatt nem kell karán kelnem, de azért érzem, hogy kezdek tompulni. A mókusos feladat azért jópofa, mert több

Gromp is üldöz, viszont ezek egymást jobban utálják, mint minket, így elég hamar össze lehet ugrasztani őket, miközben mi a feladatunkra tudunk koncentrálni.

Félálomban persze nyomok még ide egy összefoglalást. Ha a Maximo, Jak és Dexter, Klonoa 2, Crash Bandicoot a vannak a polcodon, akkor ajánlani tudom a HG-t a melléklet nyugalommal. Bár lehetne kidolgozottabb, viszonylagos egyszerűsége mellett jó játékokat kínál. Nem kell benne ölni, rombolni, felgyújtani vagy ilyesmi,

de azt sem mondom, hogy a kisebb korosztálynak szól, hiszen aki szereti ezt a stílust, az leül hozzá duplaX környékén is, nemde?

Dzson



## HERDY GERDY

**EIDOS**

<b>GRAFIKA:</b>	<b>JÓ</b>
<b>JÁTSZHATÓSÁG:</b>	<b>JÓ</b>
<b>SZAVATOSSÁG:</b>	<b>JÓ</b>
<b>ZENE / HANGHANGULAT:</b>	<b>KÉPES</b>

A JÁTÉK  
MEMÓRIKÁRTYA BANNI TITKAI  
ANALÓG RÁNYTÓ BANNI TITKAI

✓ KEDVES  
RAJZFILMSZERŰ JÁTÉK  
X VANNAK JOBB ALKOTÁSOK IS  
MÁR A PLACON

8

pont







# 7.5 pont



Nintendo



Forgalmazza:  
Stadlbauer Kft.  
2045-Törökbálint

## A VILÁG LEGKISEBB JÁTÉKKONZOLJA

Nem csupán a világ legkisebb játékkonzolja, de a legmeglepőbb is. Mindegyik játékból új játék kezdődik a szórakozás!



**Pokémon mini**

POKÉMON mini.. POKÉMON mini.. POKÉMON mini.. POKÉMON mini..



ACTIVISION



5716  
KODAK





# DYNASTY WARRIORS 3

TM



Nos hát, ■ csaták előtt megtekinthetjük seregünk állapotát, megnézhetjük a törtenet aktuális részét, értesíthetjük ■ sereget és kiválaszthatjuk az alkalmazandó taktikát a következő ütközethez.

## Elsőnek az irányításról:

Menü, Politikai (Pp), Háborús (Wc): Irány nyílak: parancsnok kiválasztása (csak a Political policy ■ War council módokban).

Négyzet: Sereg információ (Pp), Térkép (Wc). Háromszög: visszalépés.

Kör: Információ újra előhívása (Pp, Wc)

X: select, ok.

## Térkép mód:

Irány nyílak: select, ok.

Négyzet: információ ■ kiválasztott egységről.

Háromszög: hadsereg nézet.

Kör: harci parancs menü.

X: select, ok.

L1, R1: váltogatás ■ egységek között.

L2: egység neve ki/be.

R2: segítség.

Select: Funkció menü.

Jayok: kamera.

## Sereg nézet:

Irány nyílak: parancsnok kiválasztása (tiszt nézet, ha az egység harcban van), egység irányító parancsok (merre nézzon az egység, csak ha menetelés módban vannak).

Négyzet: csata térkép nézet.

Háromszög: kijelölt egységről leveszi a kijelölést.

Kör: harci parancs menü (új cél és formációk megadása).

X: kijelölés, tiszt nézet.

L1, R1: egység kijelölés

L2: Csapatához tartozási jelek kikapcsolása (piros és zöld jelek a katonák feje fölött).

R2: segítség.

START: pause.

Bal joy: menetelés módban csapat irányítás.

Jobb joy: kamera.

L3 (bal joy lenyomva): radar ki/be.

R3 (jobb joy lenyomva): kamera közép.

## Tishti nézet (X a csapat nézetben, harc és speciális képességek használata):

Irány nyílak: irányítás, csapat gyűjtése (irány lefele), speciál kiválasztása.

Négyzet: harci térkép.

Háromszög: csapat nézet.

Kör: speckó képesség kiválasztása.

X: kiválasztás, sereg lerohanása csapat gyűjtés után (lásd lejjebb), ütlegetés (megölni nem tudunk senkit, a harci morálra van hatással).

L2: csapat hovatartozási jelek kikapcsolása.

R2: segítség.

START: pause.

Bal joy: mozgás, navigálás / csapat gyűjtés.

Jobb joy: kamera.

L3: radar ki/be.

A harcosok jobb, ha egymás mellett harcolnak, mint egymástól távol. A hovatartozási jel fényessége jelöli, az adott embernél mennyi ez ■ érték.

## ■ tiszték:

Egy tiszt egy csapatot irányíthat, viszont ha több tisztünk (generálisunk) van, mint csapat, akkor a csapatban belül kap egy saját szakaszt. Minden csapat öt ilyen szakaszból áll amúgy.

## A tisztéknek hat értékük van:

War: Erő, hatással van a védelemre (defense), támadásra (offense), és a morálra a vezetése alatt álló csapatban.

Magic: Mágikus erő. A varázslatok erejébe, és a csapata mágikus védelmébe számít bele.

Fame: Hírnév. Minél híresebb, annál több egységet kaphat egy csapatban belül. Az érték növekszik, ha meglutamit ellenséges egységeket.

Experience: Tapasztalat. Növelésével újabb speciális képességeket tanulhat meg embereink. Futamitsunk meg ellenséget, ramboljuk le raktárait vagy csak éljük túl az aktuális csatát.

Troops: A vezényelhető csapattest osztálya.

Special Abilities: Speciális képességek.

Minden csata előtt két fontos dolgot kell megtennünk:

## Political Policy Meeting:

Három generálisunk három fele javaslatot tesz

nekünk, amiből ki kell választanunk egyet, csatánk nyeresi esélyét javítandóan. A döntésben segíthet (mit kellene növelnünk) a Négyzettel kérhető státusz, amin a mi és ellenségünk értékeit egyaránt vizsgálhatjuk.

Recruit troops: Új emberek beállítása a seregbe. Train troops: A csapat, ■ ezzel együtt a tiszték trenirozása.

Kill man-eating tiger: A tigris levadászásával nő ■ fame értékünk.

Getting supplies: Az ellátmány növelése. Research weapon: Új fegyverek fejlesztése.

vagy új típusú fegyver a végeredmény, amit egyik generálisunk kap meg, vagy a már meglévők lesznek erősebbek.

Allow some general to train: Egy generális fokozott mértékű fejlődése.

Form a special unit: A kijelölt tiszt egy nagyon képzett egységet kap meg.

Making plots on the enemy: Ez amolyan trükközés ügyes embereink segítségével. Az ellenfél meggyőzése arról, hogy mi vagyunk a jobb (ellenfél sereg létszám -10%), hamis támadás hirdetése (az ellenfél egységeket irányít oda, vagyis ezek nem vesznek részt ellenünk a valódi csatában), és megtévesztés ■ ellenség soraiban (esik ■ ellenfél morálja).

Showdown of Chi Bi: Ha már egyszer végigvittük ■ játékokat, utána Cao Cao-val játszva verseket írhatunk embereinkhez (morál emelkedés).

## War Council:

Most három javaslatot kapunk a közelgő csata stratégiájára. Mindegyik használható, de általában az egyik különösen az.

## Special abilities:

### Strategic Abilities:

Duel: Párba. Az ellenfél egyik vezérét hívjuk ki, ha győzünk, csapatunk morálja nő, míg az ellené csökken. Vereség esetén természetesen fordítva.

Volley: Össztűz a nyilakkal rendelkező embereinkkel. A terület nagysága ■ tisztünk képzettségétől függ.

Snipe: A Volley hatékonyabb változata. Iron Wall: Katonáink energia pajzsot generálnak, ami megállítja ■ ellenség mágikus támadásait. Ha figyeljük ■ ütközetet, és látjuk, hogy ilyesmi készül, akkor ■ X lenyomásával aktiválhatjuk pajzsunkat rögtön.

Battle Cry: Kis ideig gyengíti ■ ellenfelet ■ csökkenti ■ moráljukat is. Rally: A mi egységeink erejét és morálját növeli egy időre.

Raid: Átgázolhatunk ■ ellenségben, amíg ■ jobb alsó kijelző el.

Charge ■ Rush: Összegyűjtött emberekkel támadás.

## Magical Abilities

### ■ hadurak mágikus képességei:

Meteor Shower: Meteorzápor.

Fireballs: Tűzlabdák.

Fire Storm: Tűzvihar.

Hail: Óriás jégdarabok.

Ice Storm: Jégvihar, két jégmeteor megfagyasztja az ellenséget körülöttünk.

Lightening: Villámcsapás.

Gale: Tornádó.

Fissure: Egy óriási repedés nyílik a földben.

## Szereplők:

Shu Sereg, Liu Bei csapata, zöld szín.

Liu Bei: A főszereplő, nem túl használható, de hát ő a vezér.

Diao Chan: Liu Bei szerelme, az énekes leány.

Amellett, hogy gyönyörű, még tud egy igen fontos titkot is...

Zhugie Liang: Egy legendás hadúr, igen képzett minden téren.

Guan Yu: Liu Bei fogadott testvére (akkoriban ez nagy szó volt, ugyanolyan komolyan vették, mint a vér szerinti rokonságot, az idősebb ■ öccsév, míg a másik ■ bátyává fogadta a szerepcséist).

Zhang Fei: Az Őt Tigris Generális egyike Guan-nal együtt, és ő is Liu fogadott testvére, egykoron bandita volt.

Zhao Yun: A Han Császári Testőrség vezére.

Erős az igazságérzete, és helyre szeretné állítani ■ kihalófélben levő Han dinasztiát. ő is egy az Őt Tigris közül.

Mei Sanniang: Régi barátja a három testvérnek, Liunak, Guannak és Zhangnak.

Mei Mei: Zahnge idősebb lánya, sajnos meghal még a játék elején, Diao Chan védelmezésekor...

Li Li: Zhang Fei másik leánya.

Luo Luo: A harmadik lány a Zhang családban.

Sun Li: Sun Quan fiatalabb lánytestvére.

Ma Chao: Egy igazi hős nyugat Xi vidékéről.

Tigris generális, Cao Cao ellenfele.

Huang Zhong: Szintén tigris, talán ■ legidősebb közülük.

Pang Tong: Zhuge Liang testvére, igen erős mágikus képességekkel.

## További karakterek:

Guan Ping: Guan Yu fogadott fia.

Zhou Cang: Guan Yu követője.

Ma Su: Zhuge Liang követője.

Cai Mao: Cao Cao egyik volt tisztje.

## Wei sereg, Cao Cao hada vörösbene:

Cao Cao: Erővel bír a világ uralmára, nem bízik semmiben, csak saját erejében. ő a fő fő rosszfiú.

Xun Yu: A nő Cao Cao jobb keze, erősen kötődik urához.

Himiko: Egy gyermek lelke fiatal hölgy, erős mágiával.

Cao Bu: Cao Cao bácsikája.

Xiahou Yan: Cao unokatestvére és egyben legjobb generálisai egyike is.

Xiahou Dun: Szintén rokon, az "egyszemű".

Xiahou Ba: Xiahou Yan fia, ki apja nyomdokait szeretne lépni.

Sima Yi: Zhuge Liang tökéletes riválisa.

Zhang Liao: Vezér ■ Wei seregben, régebben közel állt Guan Yu-hoz.

Guo Jia: Hadúr, erős mágiával.

Cheng Yu: Eleg fura figura, mindazonáltal nem szabad lebecsülni!

Cao Ren: Cao Cao unokatestvére, védelmi képességei kimagaslóak.

Hu Zhi: A legerősebb nő vezér!

Yu Jin: Hehe, gyengusz és kissé debil is mellé... ■ Xuanfeng: Bérnyilkos és kém.

Dong Xuanfeng: Ugyancsak.

Xu Huang: Jó képességű vezér.

Zhang He: Yuan Shao volt tisztje.

Pang De: Ma Chao volt tisztje.

## További karakterek:

Cao Hong: Cao Ren testvére.

Guo Shao: Talán Guo Jia fia?

Deng Ai: Xi volt tisztje.

Yu Jin: Zhang Liao tisztje.

Li Dian: Ugyancsak.

## Ézekeken kívül még ■ alábbi seregekkel és embereikkel találkozhatunk ■ játékokban:

Wu sereg (Sun Quan, világoskék): Sun Quan, Zhou Yu, Gan Ning, Lu Xun, Lu Su, Lu Meng, Taishi Ci.

Yi sereg (Liu Zhang, szürke): Liu Zhang, Yan Yan, Fa Zheng, Zhang Ren, Wu Yi.

Nanman sereg (Meng Huo, lilá): Meng Huo, Zhu Rong, Wu Tugu, King Mulu, King Duosi.

## Formációk:

Ring: Általános formáció, védekezésre és támadásra ugyanúgy használható.

Moon: Nyitott végével körbezárhatunk egy kisebb létszámú ellenséges csapatot, zárt végével jól tudunk védekezni.

Erős > Carp, Box

Gyenge > Asp, Bull

Swan

Nagyszámú ellenség ellen hatásos ék.

Erős > Carp, Dart, Box

Gyenge > Asp, Bull

Carp

Védelmi formáció, kivéve, ha körbevesznek minket...

Erős > Asp, Bull

Gyenge > Moon, Swan, Bowl

Goose

Jó, ha védeni kell ■ generálisunkat, és nyílazáshoz is kiváló.

Erős > Flat

Gyenge > Asp, Bull, Dart

Asp

Nagyon jó támadni, de védekezéshez ■ használjuk.

Erős > Flat, Moon, Swan, Bowl

Gyenge > Carp, Box

Bull

Jó támadási érték, és védekezéshez picivel jobb, mint az Asp.

Erős > Flat, Moon, Swan, Bowl

Gyenge > Carp, Box

Dart

Erős, használható formáció főleg generálissal.

Erős > Flat

Gyenge > Moon, Swan

Flat

Nem igazán használható komolyabb dolgokra.

Erős > nincs

Gyenge > Asp, Bull, Dart, Goose

Awl

Erős generálisnak jó formáció.

Erős > Flat, Dame

Gyenge > Moon, Swan

Box

Jó védekezés és támadási érték.

Erős > Asp, Bull

Gyenge > Moon, Swan, Bowl

Bowl

Jó, ha körbe kívánjuk venni az ellenfelet.

Erős > Carp, Box

Gyenge > Asp, Bull

Dame

Biztonságos támadó forma

Erős > Flat

Gyenge > Asp, Bull

## Csapat típusok, leírásuk, és tisztjeik neve:

Archers, női íjászok, Li Li, Himiko, Xi Xuanfeng.

Bow, távolsági fegyverek, Huang Zong, Ma Su,

Cheng Yu, Li Dan, Guo Shao, Gan Ning.

Cavalry, lovas harcosok, Mei Sanniang, Guan Yu,

Guan Ping, Cao Cao, Xun Yu.

Crossbow, számszerjás harcosok, Pang Tong, Yan

Yan, Cao Hong, Sima Yi, Lu Xun, Lu Su.

Elephant, ormányosok magas védelmi és támadási értékekkel, Meng Huo, Zhu Rong, King Mulu,

King Duosi.

Foot, karddal felszerelt csapatok, Liu Bei, Zhuge Liang, Zhao Yun, Cao Ren, Pang De, Sun Quan.

Horse, női lovasság, Sun Li, Yu Jin.

Horesbow, lovas íjászok, Cai Wengi, Ma Dai, Ma Chao.

Light Sword, női kardosok, Li Li, Himiko, Dong Xuanfeng.

Spear, lándzsások, Zhang Fei, Zhou Cang, Zhang Liao, Hu Zhi, Dian Wei, Fa Zheng.

Csapatok fejlődési menete: Bár egyértelmű, van hely, hát beraktam.

Név: upgrade nevek

Offense

Defense.

Foot: Light Foot, Foot, Heavy Foot, Armored Foot  
O: 2, 4, 6, 8  
D: 6, 8, 10, 12.

Sword: Light Sword, Heavy Sword, Elite Sword, Ultra Sword  
O: 3, 5, 7, 9  
D: 5, 7, 9, 11

Spear: Light Spear, Spear, heavy Spear, Armored Spear.  
O: 4, 6, 8, 10  
D: 3, 5, 7, 9.

Archers: Archers, Heavy Archers, Elite Archers, Ultra Archers  
O: 2, 4, 6, 8  
D: 1, 3, 5, 7.

Bow: Short Bow, Bow, Long Bow, Marksman  
O: 2, 4, 6, 8  
D: 2, 4, 6, 8.

Crossbow: Crossbow, Heavy Crossbow, Armored Crossbow, Arballists  
O: 1, 2, 3, 4  
D: 1, 2, 4, 6.

Horsebow: Hunters, Horsebow, Mongolian Horsebow  
O: 7, 9, 10  
D: 6, 8, 7.

Cavalry: Cavalry, Cavalry, Heavy Cavalry, Elite Cavalry  
O: 8, 10, 12, 14  
D: 7, 9, 11, 13.

Horse: Horse, Heavy Horse, Elite Horse, Ultra Horse  
O: 9, 11, 13, 15  
D: 6, 8, 10, 12.

Elephant: Elephant, Armored Elephant, Elite Elephant.  
O: 16, 18, 20  
D: 16, 18, 20.







# FATAL FRAME VÉGIJÁTSZÁS

## BEVEZETŐ

A program végigjártásához megpróbáltam úgy segítséget nyújtani, hogy közben nem lővök le minden pontot, mert akkor nektek már semmi nem marad. Emiatt előfordulhat, hogy találkoztok valakivel, akit én nem írtam, de nem olyan fontos, azért a lényeges problémákat, megoldásokat mindig lejegyeztem. A sima, talogatos feladványok ajtókhöz nem fűztem komolyabb kommentárt, de az hiszem, azok elég könnyűek ahhoz, hogy "felolvasva" kelljen őket megoldani, mindenesetre az elsőnél elmagyarázom a lényegét a dolgoknak. Ami félreértésre adhat okot, az a kódas ajtók megnyitása. A különböző verzióknál eltérések lehetnek, de nem kell megjedni, ha az általam leírt számok nem jók, csak fel kell cserélni ■ első kettőt ■ utolsó kettővel. Példaként vegyük, hogy én 4576-ot írtam, de az nem jó. Mi ■ teendő? Cserélsz, így lesz 7645! Ennyi! Ugye, hogy nem nagy kunszt? Bevezetőként legyen elég ennyi, talán annyit még, hogy gyűjtögetés, fényképezés pontosan, és ha közel került hozzád egy kísértet, akkor inkább menekülsz árrebb, és úgy támadj újra! Kellemes játékokat kívánok!

## HIMURO BEVEZETŐJE

A lépcsőn felsétálva vegyük fel ■ jabbaloldali falnál található filmtekercset, és távozzunk a bal oldali ajtón (itt egy mentőhely ■ van, de egyelőre minék?). A kötelekzobában, ahogy megvünk a tükör felé, megjelenik egy szellem, fényképezünk le, és sétálunk tovább ■ jabbaloldali ágbán álló ajtóhoz. Fentről egy szatír figyel minket (hallom a csattogást...), kapjuk le őt is, és kapaszokdjunk fel a lépcsőn. Odafent van egy napló a földön, amint megtaláljuk, valaki megindul felfelé a lépcsőn. A parás hangulat eredménye...ránk támadt egy szellem. Végezd ki. Amennyiben megvolt, szatírd ■ a lépcsőn (Hallgassd közben fészereplőnk csodálkozásait ■ géppel kapcsolatban...teljesen el van ájulva ■ muki...hát igen, ■ technika vívmányai!), azzal szemben van egy kis ■ba, ahol még egy dúhos szövegrolról is készíthetsz pár remarkatképet! Menj vissza a kötelekzobába, ahol már várnak...véged van!!!

## AZ ELSŐ ÉJSZAKA

A jobb oldalon megint vár rád valami, most special egy kis életeri! Mehetsz tovább, illetve csak mennél, mert az ajtónyitásban közben megzavar valaki a paraván mögül. Odasétálva egy szellem osztja meg veled hatalmas műveltségét a kötelekkel kapcsolatban, amit egy földre dobott papírdarabbal egészít ki... (Még egy kötel...és még egy kötel!!! Blabla...) Ha akarsz, menhetsz, ha nem, sáta tovább! A tükör előtt egy kamerát lelsz, és láthatod testvéred utolsó pillanatait is. A film megtekintése után már nálunk is ■ kamera, meg egy napló, előbbi használni is kell rögtön, mert megötlünk, lent, a kötelek között figyel valaki minket. Mehetünk be az óraszobába. Az ólarc mellett egy gyógyoszer fekszik, a lépcsőnél pedig egy szellem mutatja az utat, de előtte nézzünk be a kis helységbe is ■ tekercs miatt. Most már felmehetünk, és bór ■ ajtó zárva, az út végén újabb létező növekvő. Visszatérve a földszintre megint láthatunk valakit, amint beszél ■ paraván mögé, majd amikor azt megvizsgáljuk, a már többször látott féhérruhás lóny ló el minket instrukciál. Fényképezd le az állatot, és így járhatók válik a mögöttes álló ajtó. Tegyük szabadod ■ hozzá vezet az utat, majd lépünk be rajta. A folyosón megint beszélhetünk a "kötelek emberrel", illetve ■ beszél, mi hallgatunk. Azt mondja, nem találja a kulcsot. Majd mi megkeressük... A folyosó végében, egy mellékágban van még gyógyoszer, amúgy csak az első ajtó nyílik. Bent a szekrény tetején újságdarabka, továbbhaladva pedig szellem fogad. A kellemes morgogás a túldolai szekrényből árad, ahon ■ megduhadjuk, mi történt emberünkkel. Miénk ■ mognó, meg egy szalag. Az oblokál filmtekercs, at-ő balra pedig ajtó, amin be kéne menni. A földön találhatunk máris egy gyógyoszer, a szoba másik végében pedig csillag valami ■ földön, de mielőtt felvinnéd, meglátod a szellem. Küzdj meg vele, utána tiéd ■ következő kasszetta. Kifelé menet felad a fésülködő asztaltól, és menj vissza az óraszobába a képen látható maszkhoz (útközben megint meglátod ■ "kötelek ember", verd le, és kész.). A szekrényben lelsz egy kézikönyvet, azt kell behelyezni az első látot fésülködő asztalba (útközben ismét lesz fotólanysz, meghozza ■ folyosó végében, valamint az ajtón belépve...). A tükör berakásával meglead ■ kulcsot, és egy képet is, ezzel megharagvira a "kötelek", aki emiatt "kötelességét" érzi, hogy eltegyen láb alól, következzen tehát a végső összecsapás! Ha sikerült foglyul ejteni, az fog dörömbölni ■ kis kristályban, ami a börtöne lett. Kifelé menet ■ sarokban fényképezhetsz egy nőt ■ két paraván mögött, az után sétálj vissza az óraszobába, és gyalogolj fel a lépcsőn, a kulcs nyílja ■ ajtót. Rögtön mellette, a vázánál feljegyzések vannak, a terem végében életere növekvő, valamint, ha érdekel valakit, ■ bal oldali ajtón belül menteni lehet, és itt rejtezködik egy kasszetta, és egy napló is. Van még itt egy kisebb ajtó is, de az egyelőre nem fontos. Menj vissza a nagyszobába, és sétálj be a bal oldali nagyobb ajtón. A hatalmas szekrényben egy tekercs rejtő-

zik, továbbhaladva egy női kell lefotózni, ■ mellékágon egy gyógyoszer vehetsz fel, majd ha ezek megvannak, menj le a lépcsőn. Kisebb küzdelem vár rád, ha végzetl a szellemmel, tekints a térképet. Három ajtó van, abból kettőt nyithatsz, az egyik délen, a másik északon. Szatírd a délhez, és lépj be rajta. A sarokban notesz, a második ajtó mögött filmtekercs, az utolsó mögött pedig egy könyv, és szentelvíz vár, valamint egy újabb bejárat. Ezen még nem tudsz bemenni, ezért rohansz vissza az ott hagyott északi ajtóhoz. (Útközben harcolnod kell...valamint ha jobbra mész majd a lépcsős teremben, akkor a falban látható majd egy kis mélyedés, amiben egy újságlap hever) Az északi teremben filmtekercs, egy papírtékercs, egy szellemkő, és egy lefényképezendő ajtó vár. A másik bejárat mögött pedig mentőhely, notesz, papírtékercs, életere növekvő. Emlékszel ■ lépcsőnél lévő folyosóra, ahol az északi, és a déli ajtó volt? Van ott még egy bejárat, de azt egy kód nyitja Szatírd oda, és nézd meg... A szimbólumok a számokat helyettesítik, hogy melyiket kell, azt megtudod az egyik Research Notes-ből. A feladatot, hogy beúszd a 1312 kódot. Szeezám társulj! Odabent a féhérruhás szellem vár, segítségével keresd meg a létra mögötti fényképezendő pontot, amivel megkapod az ajtón látható papírt. Van még itt egy gyógyoszer is, ha felvetted nézz fel az emeletre, ahol egy kő rejtezik. Jó, most fűsz vissza ■ fényképezett ajtóhoz (ahol az előbb említett papír volt...), azon belépve két ajtót kell lefotózni, és egy szellem (a lépcsőnél egy notesz is van...). A térre lépve látható egy ■gy kaput lent (itt vár egy kasszetta, de be még nem tudsz menni), valamint egy nyitható ajtó, amin egy szellem ■ átsuhan (amennyiben a veranda mellett haladsz, még egy lélekövet is lehetsz...). Odaát rövid nézelődés után vedd fel a földről ■ kasszét, és tekintsd meg a kellemes filmet. Oldali, a deszkán kapd fel ■ követ, kapd le az oszlopot, és araszolj be a forgó kerék mögé, hogy semlegesítsd az egyik mágius védelmi ajtót. Az első az, amin bemehetsz, és rögtön készíthetsz egy pillanatképet ■ szoba túldoláról. Keresd meg ■ követ, és a naplót, azután fordítsd le a sok kis babát, hogy a másik ajtót is megnyitd! Nagyon durva hangulatú film, ■ egy kemény támadás következik. Ha már vége sétálj ■ megnyitni bejáratot. (Útközben megint lesz egy kis afférod a szellemi erőkről...) Fényképezd le a tükör előtt álló öreget, szedd fel az öngyújtót, és a noteszt, majd rohanj vissza ■ lámpaoszlophoz, amit lekapolt a víz mellett. Gyűjtsd meg a benne lévő gyertyát, ezért tiéd ■ kő, amivel mehetsz vissza az öngyújtós szobába. Itt egy ajtó nyítható csak, meghozza ■ kő, amelyik ■ túldolalon van, ■ nehéz megtalálni, mert a kísértet mutatja az utat (a földön egy papírdarabka...). A pallókán átkelve egy gyógyoszer látsz, ■ kellenni is fog, mert megint egy kemény küzdelem vár rád. A terem másik végében megint egy kód kell, és ■ 3669, az ajtóra nyílv. Megint egy mentőhely, és pár tárgyat...illetve a kő mellett nagyon fontos az életere, főleg, hogy egy iszonyatos tábó, féreg, mocská szellem támad rád!!! Halála után sétálj tovább a temetőben, vedd fel ■ fekete noteszt, és ■ bejáraton keresztül juss ■ templomhoz, ami előtt egy kísértet áll (az egyik fat kapd le). A kapun egy kisebb logikai feladatot, de nem lesz nehéz, csak el kell jutnod a megfelelő szimbólummal ellátott követ a megfelelő helyre. Hamar meglesz, és utána már bent is találsz magad. A kasszetta megszerzése után fordítsd le a megszelített öreget, aki elég szép látványt nyújt, és még neked is támad. Zúzd le! Amennyiben megvolt, kapd fel az otthagytat noteszt, és nézd meg a templomban álló oltárt. Fényképezés után láthatod, hogy egy bábu hiányzik, amit meglelsz a kinti kapu bal pillérénél. Rákd fel az oltárra, és az az előtti kis tartól is készíts egy képet, hogy lásd, hogyan kell elhelyezni őket. A lényeg, hogy a vérből rajzolt ábrák megfelelően kívül helyezkedjenek el a véres területek, és a fej pedig középen, legfelül. Miután sikerült, jön ■ kísértetnő, ■ elragad...meghaltat! Vagy ez még csak a kezdő? Megnyugtatók, hogy az utóbbiról ■ szó...a rémálom folytatódik...

## MÁSODIK ÉJSZAKA

A szobában, ahova érkezel, ■ pár tárgyat, és le kell fordítnod a bal oldali falat. Kifelé menet egy alakot látsz elfutni, utána rád támad egy kívájt szemű nő (a szentelen...). Sétálj szépen a temetőhöz vezető ajtóig (a lépcső mögött húzódo folyosó vezet oda...útközben megint kisebb atrocitások lesz részed...), de ne menj ki rajta (nem is tudsz...). A bejáratot mágió vdi, de lefotózva láthatod ■ lépcsőt, ezért menj is vissza oda. A védelem feltörése után folytatódhat az utad, a kód 2611. A temetőben vagy ismét, most már felreühözhatod a kő fedelét, ahonnan egy kisúnyó úgrak lehet. Legyőztesével egy köhöz jutsz, ami még jól fog jönni. Most megint vissza kell zárandokolnod egy kicsit, meghozza oda, ahol az északi, és a déli ajtó volt, no ott keresd meg a mentőhelyet (az utat természetesen nem úszod meg küzdelem nélkül...). Nos, szedél a gyertyák mögötti szobában van a mentőhely, és a ramok között találsz a nagy kaput, amit ki kell nyitnod a már ismert talogatos módszerrel. Az út vége ugyan le van zárva, de semmi gond. Szatírd vissza a vizualomhoz, ahol a loppái kellett meggyújtand, fűss ■ hid végébe, és vedd fel az érmét a kórakásról, ezzel már meg-

nyithatsz ■ előbb bejárt út végét (azért pár infarktus, és egy bunyó ér ez alatt is...). Az áldozóteremhez kerülél, mássz teljesen le, ■ kapu jabbaloldali részét fordítsd le. Amennyiben megvolt, küzdj meg a nővel, ■ egy kapott gyertyával pedig rohanj ■ gyertyával teli althoz (a mentőszoba mellett...). A kisebbik asztalnál áll ■ szellemlány, oda menj, és fordítsd le azt is, így láthatod, hogy csak a piros gyertyák égnak...ezt a következőkben érheted el. Először a bal oldali pirosat gyűjtsd meg, azután a jobb oldalit. ■ ha megvan, jöjjön a jobb oldali fehér, így meggyullad magától a középső piros, neked pedig nincs más dolgod, minthogy újra ■ jobb oldali pirosat vedd kezelésbe, hogy megnyíljon a kasszetrény, és hogy rád támadjon ismét. A papírról, amit ■ szekrényből vettél ki, szatírd a második éjszaka kezdőszobájához, ahol a babák vannak, és helyezd a falra. Fényképezd le a lábadnál lévő megjelölt pontot, azután pedig távozz a titkos ajtóról. Gondolom, ismerős a hely...és gondolom, emlékszel még ■ is, hogy merre volt az óraszoba, mert azt kell most megtalálnod. Ott pedig rád talál a futkórózo kis lúrkó is, és megpróbál eltenni láb alól. Gondolom, nem sikerült neki, te viszont visszazserezed a tükördarabkákat, amit elvetek tőled korábban. Fényképezd le az órárt, majd szatírd fel ■ emeletre, és ott pedig az ajtót kapd le. Ha ez is megvolt, sétálj el a folyosóhoz, aminek kőzetek lógnak le ■ mennyezetről (tudod, még a játék legelejáról...). A plafonon egy arcot pillantathatsz meg, és ha ezt megörökíted, már meg is nyílt az emeleti ajtó. Odabent vég fel mindent, és kövesd az öreg szellemét a kis szobába, ahol kapd le ■ kis dobózt. A szemben lévő ajtón távozz (duplaajítás szekrényből filmet kivenni...), és a mellékfolyosón küzdj meg az asszonnyal, valamint fordítsd le a lezárt ajtót is. Sétálj le a lépcsőn, és árkítsd meg a beugrárt oldalt, amire már egyszer felhívtam ■ figyelméd. A mágius zart eltüntetted az előbbi bejáratról, mehetél is vissza, hogy megkeresd odabent a lódká kulcsát. Amennyiben már megvan, használd is, ■a persze öld meg a szellemet, ami megtámad a doboz felé tartó úton. Nos, tiéd ■ maszk, ami a ceremóniateremhez kell. Egyelőre azonban ■ bolygassuk meg annyira ■ démonokat, inkább menj ki most a balkonra, ami ■ duplaazármú ajtó mögött ■ (a later szellem odavezet...). Amennyiben látod a csaldéi tragédiát, sétálj ki a fához, és vedd fel a mellette található jegyzeteket, képeket, azután intézd el az akasztott nőt. Rohanj be a babás szobába, ahol megint le kell fényképezned a kis babákat. Egy hiányzik, de elég megfordulnod, és a hátd mögött már meg is találhatod a hiányzó láncszemet. Hogy melyik az? A jobb oldali, tehát azt szedd ki, és tedd a többi közé, hogy megkapd a dühös maszkot. Míggyt tenned kell egy kisebb utat, ■ az első mentőhelyre kell visszamenned, vagyis a játék legelejáró, hogy a maszkot ■ falra helyezve megnyiss egy titkos ajtót. Odaát szedd le a maszkot a falról, és sétálj tovább. A balra ágazó folyosó végében találhatod maszkot szedd le, ■ kijelölte pedig fordítsd le. A folyosó másik végén menj be, és vizsgálj meg az oszlopon található egyetlen maszkot. Megint egy nagyon kellemes kis bejáratás következik, ■ azután rád támadó vak nőit pedig kezdem nagyon sajnálni, mert ez a szertartás ELEGGE DURVA volt!!! A maszkot tedd el, és távozz ■ másik ajtón, hogy ■ kis kertbe juss, ahol egy újabb mentőhely van. A nagy ajtó lefotózva látható, hogy a kis kert közepén álló kórakásból kell ■ érme ■ továbbjutáshoz. A nagyteremben vedd fel az asztalról az egyetlen hiányzó maszkot, és most menj vissza az oszlophoz, ahol a szertartást láttad. Helyezd fel az álarokot. Valahol kinyílt valami. Emlékszel a folyosóra, ahol a két ■kos ajtó volt? Rögtön itt van ■ másik ajtó mögött. Ott az egyik ajtót nem tudod eddig kinyitni, de most már azt is megieheted. Az általm megled az áldozati maszkot, amivel már csak meg kell keresned az áldozati pontot, tudod, ahol a nagykapu volt. Rögtön a cél előtt neked ismét ■ egyik kísértet, és követeli a maszkot, de ne add oda, inkább intézd el. A létránkon lemaszva próbáld meg behelyezni az említett tárgyat a kapu oldalába, de ez még nem jön össze, mert ■ vak asszony is próbálkozik egyet... Miután megvolt, végre helyére teheted az álarokot, és bemehetsz ■ barlangba, ahol ■ féhérruhás tört karokkal fogad (ez itt most sző szerint értendő...), és elragad. Ez a második felvonás vége. Jó volt, kellemes volt, de örültem volna, ha ezt a sok "bányaszellem" kihagyják, mert őszintén szólva a torkomban dobogott a szívem...

## HARMADIK ÉJSZAKA

A bevezető film végétől sétálj be ■ előtett álló kapun. Fényképezd le a bal oldali pontot, azután folytasd az utad. A három széken kedvesen invitálj a túlvilágra, de azért én örülök neki, ha nem hagyád magad, inkább elkennéd ■ szájakat. A folyosó végén papírt találsz (amíg odérsz, még hever egy-két apróság ■ földön...), valamint egy filmbetűzés is bemutatásra kerül. Dalgod végzetével hátracs, egészen a gyertyás szobáig (a mentőhely mellett...), azaz csak mennél, mert az ajtó le van pecsételve (azt már meg sem említem, hogy a főfolyosón egy kődszerű valami ismét nek...), de semmi pánik. Elég megfordulnod, majd megörökítened a kórakást, és már szabad is a pálya. Kövesd a szellemet, és így

kijutsz a nagy fához, ahol ■ keleti ajtón lépi be (nem a gyerekzobába, hanem a másik.), és nézz be a lépcső melletti szobába. Az altháron egy áldozati kőtel lesz, amit a szoborokon kell hasznosítani, meghozza ■ következőkben. Vegyük úgy, hogy ■ olár ■ közepe a helységnek. Az ajtó, amin beléptél, baloldali van. Na, akkor használd a kötelet ■ baloldali, első szoborban, azután a jabbaloldali elsőn, majd ■ baloldali másodikban, és a jabbaloldali másodikban. Megnyit ■ szekrény, és tiéd az érme, na meg persze a kardos fickó, akit gránsként nyomnak az orcdoba. Halála után az érmével szatírd a fa mellett nagy ajtóhoz, és fejszd meg a kirakást. A terem közepén nyisd ki a szekrény szármait, találsz egy könyvet, valamint megjelölődik az oszlop négy oldala. Fényképezd le mind, látható a képeken négy kórakást, ezekhez kellene elmenni. A faladat a következő lesz. Megkeresd ■ rakásokat, meglőd ■ azokat örző kísérteteket, és felveszed a megjelenő könyvet. Az első rakás rőtön a fa mellett van, a második ■ vizualomnál, ha végigmész a pallón (ott volt a lámpa, amire meg kellett gyújtani...), a harmadik a temetői részen, ahol a nagy kút van (az ajtó kódja: 1347), ■ negyedik pedig a kis kertben, ahol ■ egyik mentőhely is volt (ide jutottál a maszkos résznél, amikor a szertartás pillanatát láttad ■ kívájt szemű növel...). Sétálj vissza a terembe, ahol fényképezte a rakásokat (Nevezük mostantól udvarháznak...), és figyeld meg az oszlopot. Mindegyik oldalán van egy lap, azon pedig négy gomb. A szemben lévő az első nyomd le, a baloldali lapon a negyediket, ■ hátson a harmadikat, míg az utolsón ■ másodikot. Valami történet, fordítsd le ■ szemben található lapot (az volt az első...), hogy meglásd a várt, ami elvezet a térképen látható, dél-nyugati szobához, ahol már egy kísértet vár. Küzdj meg vele, és ha megvolt, lépi be az ajtón, és szerzed meg a fekete követ. A keresett tárggyal menj ■ udvarháza, és helyezd be a megfelelő helyre... Film következik, ami után kapd fel ■ tükört, ami a szobornál van, és így bebo-csátást nyersz az utolsó felvonáshoz...

## A NEGYEDIK, AVAGY AZ UTOLSÓ ÉJSZAKA

Ezen a pályán rengeteg feldzeshető tárgy lesz, ezért ■ fogam tudatni mindegyikről, külön-külön, hogy hol vannak, úgyis könnyen észre lehet őket venni. Szóval... A zenei jegyzetek segítségével használd a szerkezetet, amit találsz. A feladat végzetével folyamatosan haladj előre, at a nyitott ajtón, amíg meg nem találod a lyukat ■ földön. Tekintsd meg közelről, hátha találsz valami érdekeset. No, ez a kísértet elég érdekes nekéd? Úgy látszik, egyeseknek nem tetszik a kutakodásod, valószínű, hogy ezért támad rád ő is. Intézkedj el, azután sétálj tovább a falon tátogó hasadéki. Ezt is nézd meg... Úgy néz ki, most már csak filmeket fogunk nézni, de azért ne csak a széd társd, haladj is közben, hogy azután menhess egyet, mivel rád fér már, az hiszem (nézd csak, ez egy új mentőhely...). Az előkövetkezendőben szedd fel mindent, nézd meg az átvetelt, egészen addig, amíg az egyik szoba elhagyásával meg nem látod a lányt. Kezd el követni. Megint zaklatni fognak, de foglalkozz a gonosz energiákkal, inkább fűsz vissza ■ udvarháza. Ereszkedj le ismét a mélyedésbe, azután helyezd el a hajlít a figurán. A lezárt ajtó végre használatos, lépi rajta, és ismételtten azt kell, hogy mondjam: haladj folyamatosan előre... Amennyiben megtámadnak utközben, torold meg a sárelmeid, de a fő, hogy idővel eljussál a sziklóhoz, aminek megvizsgálásával megismerkedhetsz ■ főellenségével. Kellemes kis csata következik, elég rámenős a drága, de azért ne félj, le lehet győzni idővel, csak bele kell jóni (magyarul övedeszerre már biztosan sikerülni fog...). Igen nehéz ez az utolsó csata (vagy nem is övedeszerre, talán inkább szőzadzsorra...), ilyen rohadt, szemét lényekkel már régen nem találkozom, mint ebben a játékban...), de már nincs sok a megnyerésig. A gonosz pusztulása után már csak egy feladatot van, meghozza az, hogy elhelyezd az utolsó tükördarabkát a szikló közelében, ezzel végleg megtörve ■ gonosz hatalmát. Következik a vége főcim...ennyi volt, azt hiszem, meg talán sok is. Jó éjszokát gyerekek!

## UTÓSZÓ

Nos, remélem egyszer sem téptétek a hajátokat, ha valami komolyabb probléma került elő, hiszen a játékok a szőzokázásról sző. A FATAL pedig tényleg szőzokázásról, ráadásul sikeres végigjártás esetén megnyílik még egy csomó új opció is. Az semmi, hogy pályát lehet választani, de még a gőnceiket is lecserelelhet, ha ■ van kedvűnk. Ezenkívül választhatok nehezebb fokozatot, de ez igazából azért érdekes, mert ha rémálom fokozatban is végigviszed a programot, megnézheted az alternatív befejezést is...csak, hogy teljes legyen a boldogság. Jó, mi? Na jó, tudom, hogy te telhetetlen vagy, ezért elárulom, ■ még egy opció, meghozza az, hogy időre küzdhetsz meg ■ kísértetekkel...már ha nem volt elég a normál küzdelem a játékok alatt. Nos ennyi... Ne haragudj, de újabb lehetőségeket nem tudok odavárogolni, így újságon keresztül. Nem, ne is áldom!

BÓJTOS GÁBOR



CSIP M LEE  
csipimlee@576.hk



## ELŐSZÓ

Az alábbiakban szeretnék némi segítséget nyújtani ■ végigjártásához. Arra sajnos kevés a helyem, hogy egy teljes megoldást írjak a játékhoz. Így most addig írom a dolgot, amíg lehet, de sajnos az egész leközlése sokkal több helyet igényelne, és nem is tudom mennyire van rá szükség. Mivel a Golden Sun egy elég jó játék, megérdemli, hogy foglalkozunk vele. Ha igénylik, akkor gyánthotunk hozzá teljes végigjártást is, most csak egy kisebb segítségre futotta. Arra felhívom a figyelmeteket, hogy a program nem lineáris. Így a felvázolt útvonal csak egy a lehetőségek közül. Többször van olyan, hogy felcserelethet bizonyos városok meglátogatásának sorrendjét. Ügyeljetek ■ gyógyítások és ■ feltámasztások mennyiségére! Az se felejtsetek el, hogy minden egyes helyszínt kutassátok át, mivel lehet (sőt biztos), hogy nem találtam meg az összes titkos helyet. Ha Ivan csatlakozik, mindenkinek nézzetek bele a gondolataiba (Mind Read), mert sokszor így árulnak el emberek titkos helyeket. Figyeljétek az apró logikai feladatokra. Általában egyszerű a megoldásuk, csak egy kicsit kell agyalni... A városok tele vannak cuccal, minden zugot érdemes átkutatni, de figyelem, ne feledd el, hogy ■ kapacitásunk véges.

## A MÚLT TRAGÉDIÁJA

A történet kezdetén Vale-ban vagyunk, épp egy hatalmas vihar tört a városra. A főhős Isaac anyja Dora szól hozzánk pár szót, majd elhagyhatjuk ■ házat. Mivel ■ vihar óriási, az emberek ■ Psynergy-t használva próbálnak meg segíteni egymáson, viszont a hosszú küzdelem már kimerítette ■ nagyrészüket. Láthatsz egy hosszabb dialógust, mielőtt kezded vehetné ■ dolgokat. Például elmondják, hogy menj a Town Plaza-ba. Mikor megkapod az irányítást, indulj el lefelé. Mivel a közeli hegyről óriási sziklák zuhannak le, ezért több helyet le van zárva ■ út. Ez viszont kijelöli, hogy merre lehet és kell is menni. Tehát nincs más hátra, mint felé az észak felé fordulni. Hamarosan találkozol Garrettel, aki Isaac legjobb barátja. Beáll hozzád. Indulj el a város nyugati felébe. Az úton már lehet, hogy lesz egy-két harc is. Ha folytatod az utat, hamarosan egy házhoz érsz, ahol mindenki Felix-ért aggódik. A srác éppen egy sziklába kapaszkodva küzd az életéért. Mivel mindenki elhasználta már ■ energiáját, szinte lehetetlennek tűnik a megmentése. Az aggódó emberek elküldenek minket, hátha akad valaki, akinek még van annyi energiája, hogy segíteni tudhat Felixen. Indulj a város bejáratához, dél felé. Itt a nagyobb téren találás segítséget, beszélgj mindenkivel, az egyik fickó velünk jön. Jenna, Felix testvére is csatlakozik hozzánk, hát ha hasznossá tudja tenni magát. Indulj vissza Felixhez. Lesz némi beszélgetés, mikor odaérsz. Beindulnak a mentési munkák, ám ekkor tragikus dolog történik, egy hatalmas szikla elszalad, lerombolja ■ házat és ■ háborgó vízbe löki az embereket. Felix is elhúnik. A következő feladatunk újra találni egy felnőttet. Indulj visszafelé és két emberrel találkozhatok, akik valamiféle Alchemy emjéről beszélnek. Mikor észrevesznek megítádnak, mivel kihallgatták őket. Ez egy reménytelen csata lesz, ugyanis mindenképpen el fogod veszíteni.

## 3 ÉVEL KÉSŐBB

Három év telik el ■ tragikus nap óta, és itt folytatódik a sztori. A várost helyreállították, minden megnyugodott azóta, igaz Felix nem került elő és Jenna szülei is halottak. Sétálgj fel a tetőre és beszéljess el Dorával. Egy hosszabb csevegés után hamarosan megérkezik Jenna és Garrett is, akik hasonlóan Isaac-hoz már megtanulták a Psynergy használatát. Miután Garrett okoz némi galibát a tetőn, meg kell látogatnunk tanítókat Kraden. Ő a város nyugati részén él. Mielőtt elindulnánk hozzá érdemes kicsit feltérképezni a várost, van egy csomó hely, ahova el lehet menni és az emberek is jó dolog kikérdezni. Például a szállodában ■ második emeletes ■ maszkos ember! Ha eleget járkáltál ke-

resd meg Kraden házat. Előtte találkozol a két alakkal, akik három éve elbántak veled. Most ■ akarnak harcolni, szabad elvonulást adnak. A nevük egyébként Satoros és Minardi. Sétálgj Kraden házába és beszélj ■ tanítóval. Ő is mesél erről a kettőről (az Alchemy erőről is) egy keveset és új feladatot ad. El kell látogatniuk Sol Sanctumba ■ hegyekre és magunkkal kel vinni Kraden. A bibi ott van, hogy ez egy tiltott terület, senki nem léphetne be, legalábbis elméletileg. Sol Sanctum bejárata a házunktól északra lesz, egy ör mászkál ott és ha be próbálunk menni elzavar. Akkor próbálkozz a belépéssel, mikor hátra fordul és elindul jobbra. Így nem láthat és nyugodtan beszélgethetsz.

## SOL SANCTUM

No itt már lesznek mérsékelt logikai feladatok is, és harcolni is kell. Használd a köveket, hogy tovább tudj menni. Mikor választhatsz, hogy melyik irányba mész tovább a következőket tedd: először is a vízben használd a köveket, hogy átugrálgj a túloldalra. Mindjárt először is indulj el balra, majd ■ folyosón nyisd ki a dobozt. Menj vissza, válaszd ■ középső utat, majd újra vedd fel a doboz tartalmát. Az imént leírt sorrend azért fontos, mert ■ egyik dobozban a továbbjutást biztosító kristály (gem) volt. Most már mehetsz jobbra. Itt hamarosan találss egy világító fejet. Az egyik szemé hiányzik. A ■ nűből válaszd ki a kristályt és tedd ■ szembe. Erre megnyílik egy új útvonal, ha jól emlékszem nagyjából balra, használd ■ köveket és ugrálgj arra. Ha továbbmész, egy zsákutcaba jutsz, amit még Kraden is kommentál. Van itt néhány szobor. Menj a terem jobb szélső részébe. Az egyik szobrot arrébb lehet lökni. Ezzel megnyitják egy újabb ajtót. Egy nagy terembe jutsz ■ néhány útvonallal. Menj balra, aztán fel, utána jobbra a falhoz, innen balra ■ falhoz, aztán le. Itt a közelben találhatsz egy kincsedobozt, vedd fel ■ tartalmát ebben is egy kristály van, fontos! Innen kijutni egyébként balra lehet, tehát arra keresd ■ megoldást. Három szoborhoz jutsz, ha tovább mész (kell egy kicsit kóvályogni, mire ide jutsz). Balra (ebbe rakd bele az imént felvett kristályodat), egyik jobbra, míg az utolsó a jobb szélen. A jobb szélső elvisz ■ helyszín szívébe. Kraden tart egy kis előadást. Kint ■ lenti ajtó mögött találss Psynergy Stone-t, ami feltölti ■ PP-t. Menj fel a szobrokhoz, egész pontosan ■ Lunához. Próbálgj mozgani ■ szobrot, ám ekkor Kraden megjelenik és megakadályoz ebben. Menj balra a Sol oldalára. Tedd ■ szobrokat ■ helyére. Megjelenik egy lyuk középen. Menj vissza Lunához és tölld ■ helyükre a szobrokat. Kraden is megjelenik és közli, ezzel hatástalanítottunk egy csapatát. Ha végeztél, menj le Kradenhez és beszélj vele, majd fordulj balra és állj bele a fénysugárba.

## A SZOBROK TITKA

A portálon keresztül eljutunk a szobrokhoz, melyek tartják a négy elementális kristályt; Kraden nagyon boldog. Meg is kér, hogy szedjük őket össze. Ugrálgj sziklárol sziklóra. Kezdd a jobb alsóval, aztán a jobb felsővel, harmadiként pedig a bal alsóval. A harmadik után megjelenik Satoros és Minardi, valamint egy Alex nevű személy, plusz a faluban látott maszkos alak. Róla kiderül, hogy Felix azt Add nekik oda a kristályokat és próbálgj meg felvenni ■ utolsó. Ekkor azonban megjelenik a Wise One halálos Guardian és mellel a terem is az összeomlás szélére kerül a kövek energiája nélkül. Hosszú beszélgetés után Satoros és Felix elrabolja Kraden-t és Jennát, valamint elviszi a köveket is nálunk csak az az egy marad. Szerencsére a Wise One kitelepőtől minket innen. Használgj Garret teleportációját és menj ■ kijáratához.

## AZ ÚJ KÖLDÍTÉS

Vale-ban csodálkoznak az emberek, hogy miért tört ki a vulkán. Még szerencse, hogy a Wise One megakadályozza, hogy megsemmisüljön ■ város. Beszélj mindenkivel, akivel csak lehet. A

faluban a Wise One parancsára megbíznak minket az új misszióval. Meg kell mentenünk a világot, hisz a kövek segítségével bárki elpusztíthatja azt. Mellel Jentát is meg kéne menteni. Hosszú búcsúzás veszi kezdetét, ■ végén kikerül a térképre. Ha visszamész vásárolj be egy kicsit, majd megkezdheted a kalandot.

## AZ ELSŐ DJINN

A térképen rögtön megfigyelheted, hogy valami ott ugrol Vale közelében. Szólítsd meg, az első Djinn-ed az. Ő ■ Venus Djinn, azaz a Flint. Csatlakozik hozzád, majd tart egy kis felvilágosítást, hogyan is működnek a Djinn-ek. Elegend sok Djinn-t össze lehet szedni, csak alaposan mindent átkutatva kell játszani.

## GONDOLATOLVASÁS

Folytasd dél-kelet felé az utad és egy karaván érkezik. Szólalnak pár szóba és már robognak is el. Lépj be ■ közeli városba. Miután átkutaltad, keresd meg ■ gyereket, akit Ivannak hívnak. Róla kiderül, hogy képes Psynergy-t használni, meghozza gondolatolvasását. Ezt használja is hőseink, akik ezt eléggé zokon veszik. Csatlakozik hozzá, vele együtt kell megtalálnunk néhány talvaját. Keresd fel ■ szálloda második emeletét, ahol a két fura figura álldogál. Próbálgj elkapni őket, de reménytelen, mert mindig eluiknak. Gyere vissza ■ lépcsőhöz, itt Ivan kíséssel egy csapatát. Kergesd az embereket Ivan közelébe, aki a gondolatolvasással kideríti, hogy valamiféle titkos utat kéne keresni a szálloda közelében, ugyanis az ellopott bot valahol itt van. Menj be ■ és mész fel a szálló bal oldalán a létrára. Bent használgj ■ Move-ot, hogy tovább menj majd szólítsd meg az alakot. Megjelennek a tolvajok és le kell őket győzni. Ez lesz az első komolyabb csata, habár ezt is nagyon egyszerű megnyerni. Támad a szélső kettőt először, aztán ha elintézték őket akkor a középsőt. Garret és Ivan használja ■ varázslatait, Isaac pedig ■ Djinnt. A végén minden a helyére kerül. A tolvajok ■ kőrtőbe, ■ elrabolt bot pedig vissza ■ jogos tulajdonosához. Ivan elhagy minket. Ezután menjünk ■ polgármester házához, aki ad nekünk egy feltámasztást.

## GOMA BARLANG

Vaultól kb. észak-keletre találjuk Goma barlang bejáratát. Bent a Move-ot használva lökd arrébb az akadályozó platformokat, így továbbmehetsz. A vizes és mellett megjelenik megint Ivan és újra csatlakozik hozzánk. Lökd Move-val ■ ütből az akadályt, majd a barlang oldalán a Whirlwindet használva takarítsd el a növényt. Mielőtt továbbmennél felhívom a figyelmet, hogy érdemes visszamenni az eddig bejárt két városba, és mindenkinen kifagatni ■ gondolatait. Ne feledd, hogy Ivan az álatoknak is tud olvasni a gondolataiban. Például Vaultban ha kutyának adunk csontot (az egyik házban találunk) és kiolvassuk mire gondol, valami titkos utat említ. Ennek majd később lesz jelentősége. A Whirlwinddel az említett növényeket tudjuk eltakarítani, ilyet is találunk Vaultban (vagy Vale-ban?). Egy mögötte egy dobozzal. Goma barlangban haladaj az egyetlen lehetőség irányba és ha kell, használgj a Move-ot. Az egyik oszlop tetején ott fog csúcsulni egy Djinn, Forge ■ neve. Őt már le kell győzni, hogy csatlakozzon. Támadj Garrettel és használgj ■ Earthquake-et Isaac-kal, valamint Bolt-ot Ivannal. Ha legyőzöd beáll ■ csapatba. A Djinn megsejzése után mehetsz tovább egészen ki a térképre. Ne felejtésd el, a kijárat közelében a vízbe lökni ■ paliformot, mert akkor könnyebb lesz majd az átkelés ■ barlangon!

## BILBIN ÉS AI ÁTOK

A térképen rögtön egy város mellett kezdünk. Ennek a neve Bilbin. Érdemes itt a térképen fejleszteni egy kicsit. Lépj fel pár szintet és gyűjts egy kis pénzt. Ha megvagy lépj be Bilbinbe. A város halálra van rémülve, mert az előjáró, McCoy miatt egy átok szállt ■ településekre ■

közelben. Ezért az emberek átváltoztak fává. A város bejáratánál ezt le is tudod ellenőrizni, hisz ott egy ilyen elátkozott, és tudsz olvasni a gondolataiban! Magában ■ városban van pár darab cucc. Lényegesebb viszont, hogy el lehet mozdítani középen a szobrot. Ezalatt egy titkos lejáró található. Lent sokat nem tudsz tenni, egy másik útvonal kell. Menj fel a lépcsőn jobbra és sétálgj a cölöpkön balra. A sziklafalnál a növényen Whirlwindet használva egy átjárót csinálhatsz. Most már egy olyan helyről mehetsz le, ahol a Move-val elmozdíthatod a szobrokat és felveheted a Djinnt. Most nem lesz harc, automatán megkapod. Menj McCoy házába és beszélj a beképzelt pasival. Nem sok eredményt érsz el, nem hajlandó odaadni a kulcsot a torlaszhoz (ez zárja le ■ utat az elátkozott helyektől), mivel gyerekek vagyunk. Az ő viszont elmondja nincs szükségünk kulcsra. McCoy házat még érdemes átvizsgálni, utána viszont menjünk tovább. A torlasz a várostól dél-keletre van. A bezárt átjárónál állj a balra és a Move-val lökd arrébb az akadályt. Mehetsz tovább a térképre.

## HÁRMAS VÁLASZTÁS

Most három hely közül szelektálhatsz, szabadon döntheted el, hogy merre mész tovább. Mehetsz észak felé Imilbe, vagy Kolimába (kelet felé), esetleg Kolima Forestbe (szintén északon van de közelebb). A választás rajtad múlik, én Kolimát javaslom, mert közelebb van, mint Imil és fel lehet venni egy Djinnt.

Tehát Kolimában láthatod, hogy mindenki fává változott. Mikor belépsz valami erő megtámad, de a Psynergy megvéd ■ ez történetik ha Kolima Forestbe lépsz be akkor is. Hamarosan azt is megtudod, miért sújtják ezt a helyet átokkal. Kutassd át a várost és olvasd ki ■ faemberek gondolatait. A Djinn megszerzéséhez menj a város jobb alsó részében fekvő óriás fához (azaz házhhoz balra a Djinn-től) és egyszerűen menj neki felülről a fának, így egy titkos helyre jutsz. Kövesd ■ utat és a Djinnhez érkezel, aki csatlakozik hozzád, ha megszólított. Innen mehetsz Kolima Forestbe vagy Imilbe, válassz!

## DJINNEK MEGTALÁLÁSI HELYE

Most felsorolom az összes Djinn, megtalálási helyét, persze csak vázlatosan, majd nektek kell megtalálni ■ pontos helyet. Remélem ezután így is adok némi támpontot, hogy hol lehet őket megszerezni.

### Venus

- Flint: Világterkép délre Vale-tól.
- Quartz: Mogall Forest
- Granite: Kolima
- Vine: A világterképen ■ északi szigeten nagyjából Desert közelében.
- Sap: Vault, majd később lehet felvenni.
- Ground: Kalay Docks.
- Bane: Crossbone Isle Cave.

### Mars

- Forge: Goma Cave.
- Corona: Xian közelében, az északi szigeten. A világterképen lesz.
- Fever: Imil.
- Scorch: Kalay.
- Ember: Tolbi.
- Flash: Suhalla Desert
- Torch: Lalivera.

### Jupiter

- Gust: Bilbin.
- Breeze: Kolima Forest.
- Zephyr: Fuchin Temple.
- Smog: Lamakan Desert
- Kite: Vale barlang.
- Squall: Altmiller barlang.
- Luft: Babi Lighthouse.

### Mercury

- Fizz: Mica-nál lesz.
- Mist: Xian
- Sleet: Mercury Lighthouse.
- Spritz: Alin.
- Hail: A világterképen, nyugatra Tolbitól.
- Tonic: Lupa Fortress.
- Dew: Suhalla Gate.

Veres Mikl



# PLAYSTATION 2 KÖZÖS ACTION REPLAY 2 VZ KÁRTYÁKHOZ

(M) = Mesterkód, muszár megadni

## BARK CLOUD

(M): EC838C80, 1445ACCC  
Pénz: 4D5A82B6, 1456089C  
Végtelen energia (Toan): 4D594176,  
1456E70C, 4D594182, 1456E70C  
Végtelen energia (Xion): 4D59417C,  
1456E70C, 4D594188, 1456E70C  
Végtelen energia (Goro): 4D59417A,  
1456E70C, 4D594186, 1456E70C  
Végtelen energia (Ruby): 4D594180,  
1456E70C, 4D59418C, 1456E70C  
Végtelen energia (Ungaga): 4D59417E,  
1456E70C, 4D59418A, 1456E70C  
Végtelen energia (Osmond): 4D594184,  
1456E70C, 4D594190, 1456E70C  
Nincs szomjúság (Toan): 4D5A8276,  
14562615  
Nincs szomjúság (Xion): 4D5A827A,  
14562615  
Nincs szomjúság (Goro): 4D5A827E,  
14562615  
Nincs szomjúság (Ruby): 4D5A8282,  
14562615  
Nincs szomjúság (Ungaga): 4D5A8286,  
14562615  
Nincs szomjúság (Osmond):  
4D5A828A, 14562615  
Végtelen pecapont: 4D59EF44, 1456089C

## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

(M): EC88A74C, 1456E60A  
Minden szint nyitva (Dave Mirra):  
1CB8FFD4, 1456E7A6, 1CB8FF18,  
1456E7A6, 1CB8FEA0, 1456E7A6,  
1CB8FEE4, 1456E7A6, 1CB80128,  
1456E7A6, 1CB8016C, 1456E7A6,  
1CB80180, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Ryan Nyquist):  
1CB803E0, 1456E7A6, 1CB8039C,  
1456E7A6, 1CB80268, 1456E7A6,  
1CB802AC, 1456E7A6, 1CB802F0,  
1456E7A6, 1CB80534, 1456E7A6,  
1CB80578, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Troy McMurray):  
1CB807A8, 1456E7A6, 1CB80764,  
1456E7A6, 1CB80630, 1456E7A6,  
1CB806FC, 1456E7A6, 1CB806B8,  
1456E7A6, 1CB80674, 1456E7A6,  
1CB80940, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Mike Laird):  
1CB80B70, 1456E7A6, 1CB80B2C,  
1456E7A6, 1CB80BF8, 1456E7A6,  
1CB80AC4, 1456E7A6, 1CB80A80,  
1456E7A6, 1CB80A3C, 1456E7A6,  
1CB80A08, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Tim Mirra):  
1CB80F38, 1456E7A6, 1CB80CF4,  
1456E7A6, 1CB80FC0, 1456E7A6,  
1CB80E8C, 1456E7A6, 1CB80E48,  
1456E7A6, 1CB80F04, 1456E7A6,  
1CB80E0D, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Kenan Harkin):  
1CB810BC, 1456E7A6, 1CB81000,  
1456E7A6, 1CB81388, 1456E7A6,  
1CB81254, 1456E7A6, 1CB81310,  
1456E7A6, 1CB813CC, 1456E7A6,  
1CB81298, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Leigh Ramsdell):  
1CB814C8, 1456E7A6, 1CB81484,  
1456E7A6, 1CB81750, 1456E7A6,  
1CB8171C, 1456E7A6, 1CB817D8,  
1456E7A6, 1CB81794, 1456E7A6,  
1CB81660, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Joey Garcia):  
1CB81890, 1456E7A6, 1CB8184C,  
1456E7A6, 1CB81818, 1456E7A6,  
1CB81BE4, 1456E7A6, 1CB81BA0,  
1456E7A6, 1CB81B5C, 1456E7A6,  
1CB81A28, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Rick Moliterno):  
1CB81C58, 1456E7A6, 1CB81D14,  
1456E7A6, 1CB81CE0, 1456E7A6,  
1CB81FAC, 1456E7A6, 1CB81F68,  
1456E7A6, 1CB81C24, 1456E7A6,  
1CB81FF0, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Todd Lyons):  
1CB82120, 1456E7A6, 1CB821DC,  
1456E7A6, 1CB820A8, 1456E7A6,  
1CB82374, 1456E7A6, 1CB82330,  
1456E7A6, 1CB820EC, 1456E7A6,  
1CB82388, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Luc - E):  
1CB825E8, 1456E7A6, 1CB825A4,  
1456E7A6, 1CB82470, 1456E7A6,  
1CB8273C, 1456E7A6, 1CB824F8,  
1456E7A6, 1CB824B4, 1456E7A6,  
1CB82780, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Scott Wirth):  
1CB829B0, 1456E7A6, 1CB8296C,  
1456E7A6, 1CB82838, 1456E7A6,  
1CB82804, 1456E7A6, 1CB828C0,  
1456E7A6, 1CB8287C, 1456E7A6,  
1CB82B48, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Colin Mackay):  
1CB82D78, 1456E7A6, 1CB82D34,  
1456E7A6, 1CB82D00, 1456E7A6,  
1CB82CCC, 1456E7A6, 1CB82C88,  
1456E7A6, 1CB82C44, 1456E7A6,  
1CB82C10, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Zach Shaw):  
1CB83140, 1456E7A6, 1CB82EFC,  
1456E7A6, 1CB831C8, 1456E7A6,  
1CB83094, 1456E7A6, 1CB83050,  
1456E7A6, 1CB8310C, 1456E7A6,  
1CB830D8, 1456E7A6  
Minden szint nyitva (Slim Jim Guy):  
1CB83208, 1456E7A6, 1CB832C4,  
1456E7A6, 1CB83590, 1456E7A6,  
1CB8345C, 1456E7A6, 1CB83518,  
1456E7A6, 1CB835D4, 1456E7A6,  
1CB834A0, 1456E7A6  
Minden BMX (Dave Mirra): 4CB8FCC0,  
1456E5A2  
Minden BMX (Ryan Nyquist):  
4CB80088, 1456E5A2  
Minden BMX (Troy McMurray):  
4CB80450, 1456E5A2  
Minden BMX (Mike Laird): 4CB80918,  
1456E5A2  
Minden BMX (Tim Mirra): 4CB80DE0,  
1456E5A2  
Minden BMX (Kenan Harkin):  
4CB811A8, 1456E5A2  
Minden BMX (Leigh Ramsdell):  
4CB81570, 1456E5A2  
Minden BMX (Joey Garcia): 4CB81938,  
1456E5A2  
Minden BMX (Rick Moliterno):  
4CB81A00, 1456E5A2  
Minden BMX (Todd Lyons): 4CB81EC8,  
1456E5A2  
Minden BMX (Luc - E): 4CB82290,  
1456E5A2  
Minden BMX (Scott Wirth): 4CB82658,  
1456E5A2  
Minden BMX (Colin Mackay):  
4CB82B20, 1456E5A2  
Minden BMX (Zach Shaw): 4CB82FE8,  
1456E5A2  
Minden BMX (Slim Jim Guy):  
4CB833B0, 1456E5A2

## DEAD OR ALIVE 3

(M): ECBE0BC8, 1456E60A  
1. játékos - végtelen energia:  
4CE0F8C8, 1456E6B9  
2. játékos - végtelen energia:  
4CE0FB30, 1456E6B9  
1. játékos - egy ütés K.O.: 4CE0F8C8,  
1456E7A6  
1. játékos - egy ütés K.O.: 4CE0FB30,  
1456E7A6  
Minden kosztüm: 1CE0E668,  
61DFB00C, 1CE0E66C, 61DFB00C,  
1CE0E670, 61DFB00C

## DEVIL MAY CRY

(M): 0E3C7DF2, 1645EBB3, 0C179483,  
F8FCDFD  
Végtelen energia: 3C53A423, FBE4FEFE  
Max. vörös gömb: 3C6B57F3, 85F19EFF  
Végtelen sárga gömb: 3C6B57DF,  
F8FCFBD7

Végtelen Devil Trigger: 3C53A7BF,  
9EFCFEFE  
Minden játékmód nyitva: 3C6B50D3,  
FFFFFFF  
Minden 0 mentés: 3C5223DF, FFFFFFFF  
Max. vörös gömb végső összecsapásnál:  
3C6B58CB, 85F19EFF  
Megáll a visszaszámlálás: 3C52194F,  
F8FC30FE  
Mindig 3 kék gömb: 3C6B57F7,  
F8FCFEF3  
Minden mozgás: 3C6B57E7, 7FFEFEFE  
Attack Rank nem nullázódik:  
3C0A2AD7, F8FCFEFE, 3C0A2ADB,  
F8FCFEFE  
Láthatatlan Dante: 3C539D5F,  
F8FCFEF1  
Beer Goggles: 3C5306CF, F8FDDE26  
(Ez, vagy a Clear Vision)  
Clear Vision víz alatt: 3C5306CF,  
F8FCDE26 (Ez, vagy a Beer Goggles)

## DRIVING EMOTION TYPE-1

(M): EC8B99D0, 1456E60A  
Mindig max. fordulatszám: 1CD4D560,  
D85CE7A5  
Áttetsző autó: 4CD48B28, 1456E7A7  
Kezdj az utolsó körben (1., 2. és 3. diví-  
zió): 4CD48B28, 1456E7A7  
Kezdj az utolsó körben (GT):  
3CD73CB2, 1456E7A1

## DROPSHIP

(M): 0E3C7DF2, 1645EBB3, 0C0FC227,  
F89295CF  
Sérthetatlenség: 3DDC3083, F9FCFEFE  
Végtelen lőszer: 3DDC3087, F8FCFEF1  
Végtelen idő: 3DE5F72F, F8FCFD16

## EPHEMERAL FANTASIA

(M): ECB70584, 1456E60A  
Max. pénz: 1CA9E62C, 14BE598C,  
1CA9E634, 14BE598C, 1CF19E84,  
14BE598C  
Max. erő: 4CF191DA, 1456089C,  
4CFFCF1C, 1456089C  
Max. érelem: 4CF191DE, 1456089C,  
4CFFCF1A, 1456089C  
Max. ügyesség: 4CF191DC, 1456089C,  
4CFFCF20, 1456089C  
Max. támadás: 4CF191DA, 1456089C,  
4CFFCF1E, 1456089C  
Max. védekezés: 4CF191E0,  
1456089C, 4CFFCF24, 1456089C  
Max. mágia: 4CF191DE, 1456089C,  
4CFFCF22, 1456089C  
Max. mágikus védelem: 4CF191E4,  
1456089C, 4CFFCE28, 1456089C

## EXTREMATION

(M): EC8D348C, 1456E60A  
Végtelen energia: 4C18B376,  
145625DD, 4C18B4FE, 145625DD  
0%-os fertőzés: 4C18B37E, 1456E7A5,  
4C18B38C, 1456E7A5  
Végtelen Nato lőszer: 4C18BB5C,  
1456E404  
Nem kell utántölteni (Nato lőszer):  
4C18B806, 1456E5D6  
Végtelen shotgun lőszer: 4C18BB50,  
1456E404  
Végtelen gránát: 4C18BB4E, 1456E404  
Végtelen napalm: 4C18BB52,  
1456E404  
Végtelen rakéta: 4C18BB58, 1456E781  
Mindig feltöltött elemek: 4C18BB56,  
1456E7C9  
99 gyógyír, A típus: 3C18BB26,  
1456E788  
99 gyógyír, B típus: 3C18BB27,  
1456E788  
99 MTS: 3C18BB2C, 1456E788  
99 Booster, A típus: 3C18BB2D,  
1456E788

99 Booster, B típus: 3C18BB2A,  
1456E788  
Alpha kártya: 3C18BB2B, 1456E7A6  
Beta kártya: 3C18BB30, 1456E7A6  
Snow Truck kulcs: 3C18BB31,  
1456E7A6  
Vonat kulcs: 3C18BB2E, 1456E7A6  
Feszítővas: 3C18BB2F, 1456E7A6  
Gary bombája: 3C18BB34, 1456E7A6  
Fémlemez 1: 3C18BB35, 1456E7A6  
Fémlemez 2: 3C18BB32, 1456E7A6  
Program lemez: 3C18BB33, 1456E7A6  
Roger kése: 3C18BB38, 1456E7A6  
Minden dögcédula: 3C18BB39,  
1456E7A6, 4C18BB36, 1456E6A6,  
1C18BB3C, 1355E6A6, 1C18BB40,  
1355E6A6, 1C18BB44, 1355E6A6  
Tactical Grip: 3C18BB80C, 1456E7A6  
Shotgun: 3C18BB80D, 1456E7A6  
Gránátvető: 3C18BB80A, 1456E7A6  
Hatlövő gránátvető: 3C18BB80B,  
1456E7A6  
Lángszóró: 3C18BB810, 1456E7A6  
Dögcédula egység: 3C18BB80E,  
1456E7A6  
Zoom Scope: 3C18BB814, 1456E7A6  
Ultimate Launcher A: 3C18BB818,  
1456E7A6  
Ultimate Launcher B: 3C18BB819,  
1456E7A6  
Ultimate Launcher C: 3C18BB816,  
1456E7A6  
Teljes automatika: 3C18BB817,  
1456E7A6  
Sérthetatlenség: 4C18BB158, 1456E6A8

## F1 2001

(M): EC87CED4, 1456E60A  
Challenge Timer 00:00: 1CDCC67C,  
1456E7A5  
Minden Challenge teljesítő: 1CAEAB60,  
F87A4B81, 1CAEAB64, F87A4B81,  
1CAEAB68, F87A4B81, 1CAEAB6C,  
F87A4B81, 1CAEAB70, F87A4B81,  
1CAEAB74, F87A4B81, 1CAEAB78,  
F87A4B81, 1CAEAB7C, F87A4B81,  
1CAEAB80, F87A4B81, 1CAEAB84,  
F87A4B81, 1CAEAB88, F87A4B81

## F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

(M): ECB3C6F4, 1456E60A  
200 bajnokság pont: 4CAD92EC,  
1456E7DD  
200 versenyzés: 4CAD92F0,  
1456E7DD  
Órafagyasztó kód (Hakkinen):  
1CDB4E00, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Coulthard):  
1CDB5170, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (M. Schumacher):  
1CDB51E0, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Barriello):  
1CDB5050, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Frentzen):  
1CDB50C0, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Trulli): 1CDB5330,  
1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Irvine): 1CDB53A0,  
1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Herbet): 1CDB5310,  
1456E7A5  
Órafagyasztó kód (R. Schumacher):  
1CDB5280, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Button): 1CDB52F0,  
1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Fisichella):  
1CDB5560, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Wurz): 1CDB55D0,  
1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Alesi): 1CDB5440,  
1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Heidfeld):  
1CDB5480, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Diniz): 1CDB5420,  
1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Salvo): 1CDB5790,  
1456E7A5



Órafagyasztó kód (De la Rosa):  
1CDB5700, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Verstappen):  
1CDB5670, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Gene): 1CDB56E0,  
1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Mazzacane):  
1CDB5950, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Villeneuve):  
1CDB59C0, 1456E7A5  
Órafagyasztó kód (Zonta): 1CDB5830,  
1456E7A5

## FORMULA ONE 2001

(M): ECBA217C, 1456E60A  
Kezdj az utolsó körben (Quick Race):  
4CC07064, 1456E7A5, 4CC06828,  
1456E7A5  
98 kör (Quick Race): 4CC07064,  
1456E787, 4CC06828, 1456E787  
Rengeteg bajnokság-pont (Coulthard):  
1CB0039C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Irvine):  
1CB002BC, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Fisichella):  
1CB005DC, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Mazzacane):  
1CB004FC, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Frentzen):  
1CB0071C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Alesi):  
1CB0093C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Button):  
1CB0085C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Panis):  
1CB0087C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Trulli):  
1CB00A9C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Verstappen):  
1CB00DBC, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Villeneuve):  
1CB00CDC, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Burti):  
1CB00FFC, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Hakkinen):  
1CB00E1C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (M. Schuma-  
cher): 1CB0103C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Heidfeld):  
1CB0135C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Barrichello):  
1CB0127C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (R. Schuma-  
cher): 1CB0159C, 1456089C  
Rengeteg bajnokság-pont (Montoya):  
1CB0174C, 1456089C  
Rengeteg konstruktör-pont (BAR Honda):  
1CB0FEA4, 1456089C  
Rengeteg konstruktör-pont (Benetton-Re-  
nault): 1CB01D54, 1456089C  
Rengeteg konstruktör-pont (Ferrari):  
1CB01F64, 1456089C  
Rengeteg konstruktör-pont (Jordan-Hon-  
da): 1CB02534, 1456089C  
Rengeteg konstruktör-pont (McLaren-  
Mercedes): 1CB02754, 1456089C  
Rengeteg konstruktör-pont (Williams-  
BMW): 1CB02C14, 1456089C

## FREAK OUT

(M): EC88793C, 1456E60A  
Mindig 10 pont: 4CFD77C0, 1456E79F

## FUR FIGHTERS

(M): ECB330E0, 1456E60A

World Quack Center:  
Végtelen energia: 4CD7CD24,  
1456E781  
Végtelen lövedék: 4D9F924C,  
1456E781  
Végtelen töltény: 4D9F924A, 1456E781  
Lower East Quack:  
Végtelen töltény: 4D82174A, 1456E781  
Végtelen lövedék: 4D82174C,  
1456E781

Végtelen gránát: 4D821750, 1456E781  
Végtelen rakéta: 4D82174E, 1456E781

Upper East Quack:  
Végtelen energia: 4CACC124,  
1456E781  
Végtelen lövedék: 4C54F8CC,  
1456E781  
Végtelen töltény: 4C54F8CA, 1456E781  
Végtelen gránát: 4C54F8D0, 1456E781  
Végtelen rakéta: 4C54F8CE, 1456E781

Quackenheimer Museum:  
Végtelen lövedék: 4C662FBC,  
1456E781  
Végtelen töltény: 4C662FBA, 1456E781  
Végtelen gránát: 4C662FC0, 1456E781  
Végtelen rakéta: 4C662FBE, 1456E781  
Végtelen energia: 4CD71CC4,  
1456E781

## GRAN TURISMO 3 A-SPC

(M): EC878298, 1437F4F4  
Sok pénz: 1C04BA20, 1DBC9E0C  
New Beetle Cup Car: 1C114054,  
1456E7A2, 1C114058, 1456E7A5  
Ford GT40: 1C11078C, 1456E7A2,  
1C110790, 1456E7A5  
ZZ II: 1C11EBB4, 1456E7A2,  
1C11EBB8, 1456E7A5  
GT one: 1C112AAC, 1456E7A2,  
1C112AB0, 1456E7A5  
Mazda 787B: 1C110484, 1456E7A2,  
1C110488, 1456E7A5  
R390 GT LM: 1C1173D4, 1456E7A2,  
1C1173D8, 1456E7A5  
Viper GTSR Concept: 1C12B3C4,  
1456E7A2, 1C12B3C8, 1456E7A5  
Ford Escort Rally: 1C12B8FC,  
1456E7A2, 1C12B800, 1456E7A5  
Lancer Evo VI Rally: 1C11477C,  
1456E7A2, 1C114780, 1456E7A5  
Lancer Evo VII Rally: 1C11F0EC,  
1456E7A2, 1C11F0F0, 1456E7A5  
Nissan Z Concept: 1C114894,  
1456E7A2, 1C114898, 1456E7A5  
Celtica Rally Car: 1C1292D4,  
1456E7A2, 1C1292D8, 1456E7A5  
Impreza Rally Prototype: 1C118044,  
1456E7A2, 1C118048, 1456E7A5  
Acura RS-X Type S: 1C117A1C,  
1456E7A2, 1C117A20, 1456E7A5  
GT-R LM Road Car: 1C12A24C,  
1456E7A2, 1C12A250, 1456E7A5  
O mérföld autóza: 1C04BD30,  
1456E7A5, 1C04BE44, 1456E7A5  
B jogosítvány: 1C02B058, 1456E7A5,  
1C02B3AC, 1456E7A5, 1C02B200,  
1456E7A5, 1C02B454, 1456E7A5,  
1C02B7A8, 1456E7A5, 1C02B6FC,  
1456E7A5, 1C02B850, 1456E7A5,  
1C02BBA4, 1456E7A5  
A jogosítvány: 1C02BAF8, 1456E7A5,  
1C02BC4C, 1456E7A5, 1C02BFA0,  
1456E7A5, 1C02BEF4, 1456E7A5,  
1C02C048, 1456E7A5, 1C02C39C,  
1456E7A5, 1C02C2F0, 1456E7A5,  
1C02C444, 1456E7A5  
IB jogosítvány: 1C02C798, 1456E7A5,  
1C02C6EC, 1456E7A5, 1C02C840,  
1456E7A5, 1C02CB94, 1456E7A5,  
1C02CAE8, 1456E7A5, 1C02CC3C,  
1456E7A5, 1C02CF90, 1456E7A5,  
1C02CEE4, 1456E7A5  
IA jogosítvány: 1C02D038, 1456E7A5,  
1C02D38C, 1456E7A5, 1C02D2E0,  
1456E7A5, 1C02D434, 1456E7A5,  
1C02D788, 1456E7A5, 1C02D6DC,  
1456E7A5, 1C02D830, 1456E7A5,  
1C02DB84, 1456E7A5  
S jogosítvány: 1C02DAD8, 1456E7A5,  
1C02DC2C, 1456E7A5, 1C02DF80,  
1456E7A5, 1C02DED4, 1456E7A5,  
1C02E028, 1456E7A5, 1C02E37C,  
1456E7A5, 1C02E2D0, 1456E7A5,  
1C02E524, 1456E7A5  
■ jogosítvány: 1C02E778, 1456E7A5,  
1C02E6CC, 1456E7A5, 1C02E920,

1456E7A5, 1C02EB74, 1456E7A5,  
1C02EAC8, 1456E7A5, 1C02ED1C,  
1456E7A5, 1C02EF70, 1456E7A5,  
1C02EEC4, 1456E7A5

## RENNER'S LEAGUE

Sunday Cup: 1C02F4D4, 1456E7A5,  
1C02F4D8, 1456E7A5, 1C02F4DC,  
1456E7A5  
Club Man Cup: 1C02F378, 1456E7A5,  
1C02F37C, 1456E7A5, 1C02F380,  
1456E7A5  
FF Challenge: 1C02F250, 1456E7A5,  
1C02F254, 1456E7A5, 1C02F258,  
1456E7A5  
FR Challenge: 1C02F274, 1456E7A5,  
1C02F278, 1456E7A5, 1C02F27C,  
1456E7A5  
MR Challenge: 1C02F428, 1456E7A5,  
1C02F42C, 1456E7A5, 1C02F430,  
1456E7A5  
4WD Challenge: 1C02F0B8,  
1456E7A5, 1C02F0BC, 1456E7A5,  
1C02F0C0, 1456E7A5  
Lightweight Sports Car: 1C02F504,  
1456E7A5, 1C02F508, 1456E7A5,  
1C02F50C, 1456E7A5  
Stars and Stripes: 1C02F4B4,  
1456E7A5, 1C02F4B8, 1456E7A5,  
1C02F4BC, 1456E7A5, 1C02F4C0,  
1456E7A5  
Spider & Roadster: 1C02F49C,  
1456E7A5, 1C02F4A0, 1456E7A5,  
1C02F4A4, 1456E7A5  
80's Sports Car: 1C02F0DC,  
1456E7A5, 1C02F0E0, 1456E7A5,  
1C02F0E4, 1456E7A5  
Race of NA Sports: 1C02F44C,  
1456E7A5, 1C02F450, 1456E7A5,  
1C02F454, 1456E7A5  
Race of turbo sports: 1C02F410,  
1456E7A5, 1C02F414, 1456E7A5,  
1C02F418, 1456E7A5  
Audi TT Race: 1C02F4E0, 1456E7A5,  
1C02F4E4, 1456E7A5, 1C02F4E8,  
1456E7A5, 1C02F4EC, 1456E7A5,  
1C02F4F0, 1456E7A5, 1C02F4F4,  
1456E7A5  
Legend of Silver Arrow: 1C02F510,  
1456E7A5, 1C02F514, 1456E7A5,  
1C02F518, 1456E7A5  
Altezza race: 1C02F0F4, 1456E7A5,  
1C02F0F8, 1456E7A5, 1C02F0FC,  
1456E7A5, 1C02F000, 1456E7A5,  
1C02F004, 1456E7A5, 1C02F008,  
1456E7A5  
Vitz / Yaris Race: 1C02F794,  
1456E7A5, 1C02F798, 1456E7A5,  
1C02F79C, 1456E7A5, 1C02F7A0,  
1456E7A5, 1C02F7A4, 1456E7A5,  
1C02F7A8, 1456E7A5  
Type-R Meeting: 1C02F74C, 1456E7A5,  
1C02F750, 1456E7A5, 1C02F754,  
1456E7A5, 1C02F758, 1456E7A5,  
1C02F75C, 1456E7A5, 1C02F760,  
1456E7A5  
Evolution Meeting: 1C02F30C,  
1456E7A5, 1C02F310, 1456E7A5,  
1C02F314, 1456E7A5  
New Beetle Cup: 1C02F024,  
1456E7A5, 1C02F328, 1456E7A5,  
1C02F32C, 1456E7A5, 1C02F330,  
1456E7A5, 1C02F334, 1456E7A5,  
1C02F338, 1456E7A5  
Gran Turismo World Champ'ship:  
1C02F208, 1456E7A5, 1C02F20C,  
1456E7A5, 1C02F210, 1456E7A5,  
1C02F214, 1456E7A5, 1C02F218,  
1456E7A5, 1C02F21C, 1456E7A5,  
1C02F220, 1456E7A5, 1C02F224,  
1456E7A5, 1C02F528, 1456E7A5,  
1C0

## AMATEUR LEAGUE

Japan GT Championship: 1C02F594,  
1456E7A5, 1C02F598, 1456E7A5,  
1C02F59C, 1456E7A5, 1C02F5A0,

1456E7A5, 1C02F5A4, 1456E7A5,  
1C02F5A8, 1456E7A5  
U.S. Championship: 1C02F77C,  
1456E7A5, 1C02F780, 1456E7A5,  
1C02F784, 1456E7A5, 1C02F788,  
1456E7A5, 1C02F78C, 1456E7A5,  
1C02F790, 1456E7A5  
Europe Championship: 1C02F3F4,  
1456E7A5, 1C02F3F8, 1456E7A5,  
1C02F3FC, 1456E7A5, 1C02F300,  
1456E7A5, 1C02F304, 1456E7A5,  
1C02F308, 1456E7A5  
Gran Turismo World Champ'ship:  
1C02F560, 1456E7A5, 1C02F564,  
1456E7A5, 1C02F568, 1456E7A5,  
1C02F56C, 1456E7A5, 1C02F570,  
1456E7A5, 1C02F574, 1456E7A5,  
1C02F578, 1456E7A5, 1C02F57C,  
1456E7A5, 1C02F580, 1456E7A5,  
1C0  
German Touring Car: 1C02F384,  
1456E7A5, 1C02F388, 1456E7A5,  
1C02F38C, 1456E7A5, 1C02F390,  
1456E7A5, 1C02F394, 1456E7A5,  
1C02F398, 1456E7A5  
FF Challenge: 1C02F268, 1456E7A5,  
1C02F26C, 1456E7A5, 1C02F270,  
1456E7A5  
FR Challenge: 1C02F28C, 1456E7A5,  
1C02F290, 1456E7A5, 1C02F294,  
1456E7A5  
MR Challenge: 1C02F440, 1456E7A5,  
1C02F444, 1456E7A5, 1C02F448,  
1456E7A5  
4WD Challenge: 1C02F0D0,  
1456E7A5, 1C02F0D4, 1456E7A5,  
1C02F0D8, 1456E7A5  
Stars and Stripes: 1C02F4C4,  
1456E7A5, 1C02F4C8, 1456E7A5,  
1C02F4CC, 1456E7A5, 1C02F4D0,  
1456E7A5  
Boxer Spirit: 1C02F348, 1456E7A5,  
1C02F34C, 1456E7A5, 1C02F350,  
1456E7A5  
80's Sports Car: 1C02F0E8, 1456E7A5,  
1C02F0EC, 1456E7A5, 1C02F0F0,  
1456E7A5  
Race of NA Sports: 1C02F464,  
1456E7A5, 1C02F468, 1456E7A5,  
1C02F46C, 1456E7A5  
Race of Turbo Sports: 1C02F728,  
1456E7A5, 1C02F72C, 1456E7A5,  
1C02F730, 1456E7A5  
Gran Turismo All Stars: 1C02F2C4,  
1456E7A5, 1C02F2C8, 1456E7A5,  
1C02F2CC, 1456E7A5, 1C02F2D0,  
1456E7A5, 1C02F2D4, 1456E7A5,  
1C02F2D8, 1456E7A5, 1C02F2DC,  
1456E7A5, 1C02F2E0, 1456E7A5,  
1C02F2E4, 1456E7A5, 1C0  
All Japan GT Championship:  
1C02F5D8, 1456E7A5, 1C02F5DC,  
1456E7A5, 1C02F5E0, 1456E7A5,  
1C02F5E4, 1456E7A5, 1C02F5E8,  
1456E7A5, 1C02F5EC, 1456E7A5,  
1C02F5F0, 1456E7A5, 1C02F5F4,  
1456E7A5, 1C02F5F8, 1456E7A5,  
1C0  
Tourist Trophy: 1C02F4F8, 1456E7A5,  
1C02F4FC, 1456E7A5, 1C02F400,  
1456E7A5, 1C02F404, 1456E7A5,  
1C02F408, 1456E7A5, 1C02F40C,  
1456E7A5  
Race of Red Emblem: 1C02F2FC,  
1456E7A5, 1C02F200, 1456E7A5,  
1C02F204, 1456E7A5  
Legend of Silver Arrow: 1C02F51C,  
1456E7A5, 1C02F520, 1456E7A5,  
1C02F524, 1456E7A5  
Altezza race: 1C02F00C, 1456E7A5,  
1C02F010, 1456E7A5, 1C02F014,  
1456E7A5, 1C02F018, 1456E7A5,  
1C02F01C, 1456E7A5, 1C02F020,  
1456E7A5  
Type-R Meeting: 1C02F764, 1456E7A5,  
1C02F768, 1456E7A5, 1C02F76C,  
1456E7A5, 1C02F770, 1456E7A5,  
1C02F774, 1456E7A5, 1C02F778,  
1456E7A5  
Evolution Meeting: 1C02F318,  
1456E7A5, 1C02F31C,



1456E7A5, 1C02F320, 1456E7A5  
Dream Car Championship: 1C02F3BC,  
1456E7A5, 1C02F3C0, 1456E7A5,  
1C02F3C4, 1456E7A5, 1C02F3C8,  
1456E7A5, 1C02F3CC, 1456E7A5,  
1C02F3D0, 1456E7A5, 1C02F3D4,  
1456E7A5, 1C02F3D8, 1456E7A5

## PROFESSIONAL LEAGUE:

British GT Car Cup: 1C02F354,  
1456E7A5, 1C02F358, 1456E7A5,  
1C02F35C, 1456E7A5  
Gran Turismo World Champ'ship:  
1C02F534, 1456E7A5, 1C02F538,  
1456E7A5, 1C02F53C, 1456E7A5,  
1C02F540, 1456E7A5, 1C02F544,  
1456E7A5, 1C02F548, 1456E7A5,  
1C02F54C, 1456E7A5, 1C02F550,  
1456E7A5, 1C02F554, 1456E7A5,  
1C0  
FF Challenge: 1C02F25C, 1456E7A5,  
1C02F260, 1456E7A5, 1C02F264,  
1456E7A5  
FR Challenge: 1C02F280, 1456E7A5,  
1C02F284, 1456E7A5, 1C02F288,  
1456E7A5  
MR Challenge: 1C02F434, 1456E7A5,  
1C02F438, 1456E7A5, 1C02F43C,  
1456E7A5  
4WD Challenge: 1C02F0C4,  
1456E7A5, 1C02F0C8, 1456E7A5,  
1C02F0CC, 1456E7A5  
Spider & Roadster: 1C02F4A8,  
1456E7A5, 1C02F4AC, 1456E7A5,  
1C02F4B0, 1456E7A5  
Boxer Spirit: 1C02F33C, 1456E7A5,  
1C02F340, 1456E7A5, 1C02F344,  
1456E7A5  
Race of NA Sports: 1C02F458,  
1456E7A5, 1C02F45C, 1456E7A5,  
1C02F460, 1456E7A5  
Race of Turbo Sports: 1C02F41C,  
1456E7A5, 1C02F420, 1456E7A5,  
1C02F424, 1456E7A5  
Gran Turismo All Stars: 1C02F298,  
1456E7A5, 1C02F29C, 1456E7A5,  
1C02F2A0, 1456E7A5, 1C02F2A4,  
1456E7A5, 1C02F2A8, 1456E7A5,  
1C02F2AC, 1456E7A5, 1C02F2B0,  
1456E7A5, 1C02F2B4, 1456E7A5,  
1C02F2B8, 1456E7A5, 1C0  
Japanese GT Champ'ship: 1C02F5AC,  
1456E7A5, 1C02F5B0, 1456E7A5,  
1C02F5B4, 1456E7A5, 1C02F5B8,  
1456E7A5, 1C02F5BC, 1456E7A5,  
1C02F5C0, 1456E7A5, 1C02F5C4,  
1456E7A5, 1C02F5C8, 1456E7A5,  
1C02F5CC, 1456E7A5, 1C0  
Italian Avant Garde: 1C02F58C,  
1456E7A5, 1C02F590, 1456E7A5  
Race of Red Emblem: 1C02F2F0,  
1456E7A5, 1C02F2F4, 1456E7A5,  
1C02F2F8, 1456E7A5  
Vitz / Yaris Race: 1C02F7AC,  
1456E7A5, 1C02F7B0, 1456E7A5,  
1C02F7B4, 1456E7A5, 1C02F7B8,  
1456E7A5, 1C02F7BC, 1456E7A5,  
1C02F7C0, 1456E7A5  
Elise Trophy: 1C02F3DC, 1456E7A5,  
1C02F3E0, 1456E7A5, 1C02F3E4,  
1456E7A5, 1C02F3E8, 1456E7A5,  
1C02F3EC, 1456E7A5, 1C02F3F0,  
1456E7A5  
Clio Trophy: 1C02F360, 1456E7A5,  
1C02F364, 1456E7A5, 1C02F368,  
1456E7A5, 1C02F36C, 1456E7A5,  
1C02F370, 1456E7A5, 1C02F374,  
1456E7A5  
Tuscan Challenge: 1C02F734,  
1456E7A5, 1C02F738, 1456E7A5,  
1C02F73C, 1456E7A5, 1C02F740,  
1456E7A5, 1C02F744, 1456E7A5,  
1C02F748, 1456E7A5  
Dream Car Championship: 1C02F39C,  
1456E7A5, 1C02F3A0, 1456E7A5,  
1C02F3A4, 1456E7A5, 1C02F3A8,  
1456E7A5, 1C02F3AC, 1456E7A5,  
1C02F3B0, 1456E7A5, 1C02F3B4,  
1456E7A5, 1C02F3B8, 1456E7A5  
Polyphony Digital Cup: 1C02F470,

1456E7A5, 1C02F474, 1456E7A5,  
1C02F478, 1456E7A5, 1C02F47C,  
1456E7A5, 1C02F480, 1456E7A5,  
1C02F484, 1456E7A5, 1C02F488,  
1456E7A5, 1C02F48C, 1456E7A5,  
1C02F490, 1456E7A5, 1C0  
Like the Wind: 1C02F7C4, 1456E7A5  
Formula GT: 1C02F324, 1456E7A5,  
1C02F228, 1456E7A5, 1C02F22C,  
1456E7A5, 1C02F230, 1456E7A5,  
1C02F234, 1456E7A5, 1C02F238,  
1456E7A5, 1C02F23C, 1456E7A5,  
1C02F240, 1456E7A5, 1C02F244,  
1456E7A5, 1C0

## RALLY LEAGUE

Super Special Route 5 Wet Rev.:  
1C02F118, 1456E7A5, 1C02F11C,  
1456E7A5, 1C02F120, 1456E7A5  
Smokey Mt. Rally Rev.: 1C02F124,  
1456E7A5, 1C02F028, 1456E7A5,  
1C02F02C, 1456E7A5  
Alpine Rally Race Rev.: 1C02F030,  
1456E7A5, 1C02F034, 1456E7A5,  
1C02F038, 1456E7A5  
Rally Challenge Rev.: 1C02F03C,  
1456E7A5, 1C02F040, 1456E7A5,  
1C02F044, 1456E7A5  
Tahiti Maze Rev.: 1C02F048,  
1456E7A5, 1C02F04C, 1456E7A5,  
1C02F050, 1456E7A5  
Super Special Route 5 Wet: 1C02F054,  
1456E7A5, 1C02F058, 1456E7A5,  
1C02F05C, 1456E7A5  
Smokey Mt. Rally: 1C02F060,  
1456E7A5, 1C02F064, 1456E7A5,  
1C02F068, 1456E7A5  
Alpine Rally Race: 1C02F06C,  
1456E7A5, 1C02F070, 1456E7A5,  
1C02F074, 1456E7A5  
Rally Challenge: 1C02F078, 1456E7A5,  
1C02F07C, 1456E7A5, 1C02F080,  
1456E7A5  
Tahiti Maze: 1C02F084, 1456E7A5,  
1C02F088, 1456E7A5

## ENDURANCE LEAGUE:

Tokyo Route 246 - Akasaka: 1C02F090,  
1456E7A5  
Grand Valley Speedway: 1C02F094,  
1456E7A5  
Laguna Seca Raceway 200km:  
1C02F098, 1456E7A5  
Mistral 78 Laps: 1C02F09C, 1456E7A5  
Roadster Event: 1C02F0A0, 1456E7A5  
Passage to Colosseum: 1C02F0A4,  
1456E7A5  
Special Route 11: 1C02F0A8,  
1456E7A5  
Seattle 100 mile: 1C02F0AC,  
1456E7A5  
Super Speedway 100 mile: 1C02F0B0,  
1456E7A5  
Trial Mountain: 1C02F0B4, 1456E7A5

## GTC: AFRICA

(M): EC872268, 1456E60A  
3 körös verseny: 4CACC434,  
1456E7A8  
Ütközésfigyelés kikapcsolása:  
1C8B1098, 1456E7A5  
Örült nap: 1C8B76F4, 1456E7A5

## SUNDRITON BLAZE

(M): ECB19B60, 1438BB90  
Megfagyott időmérő: 4CDF0574,  
1456E1F7, 4CDF05A0, 1456E1F7  
Takaros pontszám: 1CDF0570,  
17E9C70C  
Végtelen nyomkövető rakéta: 4CD3CE-  
AC, 1456E79E  
Végtelen mozgásérzékelő bomba:  
4CD3CEAA, 1456E79E  
Végtelen "New Penetrate" fegyver:  
4CD3CEB0, 1456E79E  
Végtelen rakéta-pod: 4CD3CEAE,  
1456E79E

Végtelen anti-tank rakéta: 4CD3CEB4,  
1456E79E  
Végtelen géppuska: 4CD3CEB2,  
1456E79E  
Végtelen MG Ver.1: 4CD3CEB8,  
1456E79E  
Végtelen "Sequence Shot Gun":  
4CD3CEB6, 1456E79E  
Végtelen gránát Ver.1: 4CD3CEBC,  
1456E79E  
Végtelen gránát Ver.2: 4CD3CEBA,  
1456E79E  
Végtelen hiper gránát: 4CD3CEC0,  
1456E79E  
Végtelen shotgun: 4CD3CEBE,  
1456E79E  
Végtelen Power MG: 4CD3CEC4,  
1456E79E  
Végtelen S-Shot Rocket Gun:  
4CD3CEC2, 1456E79E  
Végtelen MG Ver.2: 4CD3CEC8,  
1456E79E  
Végtelen MG Ver.3: 4CD3CEC6,  
1456E79E  
Végtelen HP nyomkövető rakéta:  
4CD3CECC, 1456E79E  
Végtelen Fuel Air Explosion: 4CD3CE-  
CA, 1456E79E  
Végtelen tüzerő 1: 4CD3D0AC,  
1456E79E  
Végtelen szuper utántöltés: 4CD3D0AA,  
1456E79E  
Végtelen Flash Roll: 4CD3D0B0,  
1456E79E  
Végtelen Advanced Armor 2:  
4CD3D0AE, 1456E79E  
Végtelen Wheel Adapter: 4CD3D0B4,  
1456E79E  
Végtelen Super Zoom: 4CD3D0B2,  
1456E79E  
Végtelen Hyper Zoom: 4CD3D0B8,  
1456E79E  
Végtelen IG rendszer: 4CD3D0B6,  
1456E79E  
Végtelen ugrásregulátor: 4CD3D0BC,  
1456E79E  
Végtelen tüzerő M: 4CD3D0BA,  
1456E79E  
Végtelen Advanced Armor M:  
4CD3D0C0, 1456E79E  
Végtelen tüzerő 2: 4CD3D0BE, 1456E79E  
Végtelen Advanced Armor +1:  
4CD3D0C4, 1456E79E  
Végtelen gyors utántöltés: 4CD3D0C2,  
1456E79E  
Végtelen hiper utántöltés: 4CD3D0C8,  
1456E79E

## HALF-LIFE

(M): 0E3C7DF2 1645EBB3, 0C1AB027,  
F8A9CB9F  
Xen Grav (Cheat Modes): 2C291BED,  
F8FC3F7E  
Sérthetatlenség (Cheat Modes):  
2C291B05, F8FC3F7E  
Végtelen löser (Cheat Modes):  
2C291B1D, F8FC3F7E  
Láthatatlanság (Cheat Modes):  
2C291B35, F8FC3F7E  
Slow Motion 1 (Cheat Modes):  
2C291B4D, F8FC3F7E  
Slow Motion 2 (Cheat Modes):  
2C291B65, F8FC3F7E

## HEADHUNTER

(M): 0E3C7DF2, 1853E59E, EE85F3A2,  
BCA99C80  
Végtelen energia: DE4941A2,  
FE719B83  
Végtelen adrenalin: DE4941AE,  
FE719B83  
Nincs automatikus utántöltő stimulátor:  
CE4945FE, BCA99B8D  
Végtelen géppisztoly töltény: CE4945D6,  
BCA99BA1  
Végtelen Neurostunner töltény:  
CEBF0742, BCA99B8D  
Végtelen shotgun shell: CE49449E,  
BCA99B8B

Végtelen rakéta: CEBF0756, BCA99B8D  
Az utolsó pálya kivételével mindig elér-  
hető a LEILA: FE4657FA, BCA99B84  
AAA jogosítvány (VR Training):  
DE9094C8, BBA89A82, DE9094CA,  
BBA89A82  
250 tehetségpont: DE46798A,  
FF239B83, FE4657FE, BCA99B7D  
500 tehetségpont: DE46798A,  
FFA39B83, FE4657FE, BCA99C77  
800 tehetségpont: DE46798A,  
00F19B83, FE4657FE, BCA99EA3  
1500 tehetségpont: DE46798A,  
00641B83, FE4657FE, BCA9A05F

## HIBID DEEY

(M): 0E3C7DF2, 1853E59E, EE93E01E,  
BCD85A22  
99 Csengettyű: CEAAAF89E, BCA99BE6  
Órafagyasztás: DEAAEF4E, FF219DE2,  
DEAAEFB6, FF3B63CD, DEAAEFBE,  
FF219DE2, DEAAEF46, FF3B63CD,  
DEAAFA32, 01B4D64D, DEAAFA3E,  
FCDE8E94  
99 Doop terelve: CEAAFAFE,  
BCA99BE6  
0 Droop-ot kell még terelni: CEAAFAFA,  
BCA99B83  
0 Droop halott: CEAAFA86, BCA99B83  
99 Gromp terelve: CEAAFA82,  
BCA99BE6  
0 Gromp-ot kell még terelni: CEAA-  
FA8E, BCA99B83  
99 Bleep terelve: CEAAFA96,  
BCA99BE6  
0 Bleep-et kell még terelni: CEAAFA92,  
BCA99B83  
0 Bleep halott: CEAAFA9E, BCA99B83  
Minden extra nyitva: DEA4729E,  
BCA99B84, DEA4729A, BCA99B84,  
DEA472A6, BCA99B84, DEA472A2,  
BCA99B84, DEA472AE, BCA99B84,  
DEA472AA, BCA99B84, DEA472B6,  
BCA99B84, DEA472B2, BCA99B84,  
DEA472BE, BCA99B84, DEA472BA,  
BCA99B84, DEA47246, BCA99B84,  
DEA47242, BCA99B84, DEA4724E,  
BCA99B84, DEA4724A, BCA99B84,  
DEA47256, BCA99B84, DEA47252,  
BCA99B84, DEA4725E, BCA99B84,  
DEA4725A, BCA99B84, DEA47266,  
BCA99B84, DEA47262, BCA99B84  
Minden terelészko: DEA9E172,  
BCAB9E87, DEA9E17A, BCA99B87  
Csizma: FEA9E106, BCA99B84  
Mászó szerszám: CE9AE102,  
BCA99B84  
Kesztyű és gönc: CE9AE10E,  
BCA99B84, CE9AE10A, BCA99B84  
Minden ösvény nyitva: DEA9E11A,  
BCA99B84, DEA9E126, BCA99B84,  
DEA9E122, BCA99B84, DEA9E12E,  
BCA99B84, DEA9E12A, BCA99B84,  
DEA9E136, BCA99B84, DEA9E132,  
BCA99B84, DEA9E13E, BCA99B84,  
DEA9E13A, BCA99B84, DEA9E1C6,  
BCA99B84, DEA9E1C2, BCA99B84,  
DEA9E1CE, BCA99B84, DEA9E1CA,  
BCA99B84, DEA9E1D6, BCA99B84,  
DEA9E1D2, BCA99B84, DEA9E1DE,  
BCA99B84, DEA9E1DA, BCA99B84,  
DEA9E1E6, BCA99B84, DEA9E1E2,  
BCA99B84, DEA9E1EE, BCA99B84,  
DEA9E1EA, BCA99B84

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

(M): EC881470, 1456E60A  
Végtelen "Creation Point": 3CF53015,  
1456E7D7  
Állandóan mozgó labda: 4CCABE76,  
1456276A  
Döglött labda: 4CCABE76, 1456B00C  
Örült gólszerzés: 4CCABE76,  
14564B0C





# KESSEN II

決戦

TM







31



Réges régen, egy messzi-messzi galaxisban...

Ismerős, ugye? Bár a bevezető jobb lenne ilyesformán: "A csupaszra nyúlt róka meséje". Szegény galaxis, de hát ez a hírvény átko, ugye. Pont ma láttam Mark Hamillt egy meglehetősen gyér filmben, valami ócska szerepet játszva. Solo kapitányként valahogy jobban bejött a filmesdi, mint Anakin – Darth Vader fiának, Luke Skywalkernek, nem? Talán Hollywoodban más is kell az érvényesüléshez, mint erő, mert Leia Organa is eltűnt teljesen. Nosztalgiaiból előszedtem a polcomról az első magyar fordítást 1980 tájáról, ami még '76-os amerikai mű alapján készült, a töredézet cimlapiján büszkén feszít a testvérpár. Hihh. De ez már másik idő, másik galaktika. A fiatalosd nem érdeklik a régmúlt eseményei, csak a modern marketing császárság által a saját maguk képére formált Episode I története. Ezen új és számomra már kissé iztelen (de jól csomagolt) világban játszódik a Jedi Starfighter is, ami nyilvánvalóan egyenes ági leszármazottja a Star Wars Starfighternek, ami nagyjából egy éve látta meg földünk napját. Szóval, ha jól számolom, ez a negyedik általam látott SW game, mert ugye volt még a két SW Racer is közben.

A történetben Adi Gallia jedi mester hívást kap, hogy utazzon a Korhakk rendszerbe, mivel gondok adódtak egy bizonyos Count Dooku, valamint titkos szövetsége, Cavik Toth kapitány (keskedői szövetség) és a Köztársaság között. Segítségére lesz a kalóz Nym pár emberével, kiknek Toth amúgy is a bogyúkebe van. Nem valami mély háttér-sztori, de a történet a küldetésekkel együtt folyik szerencsére, akárcsak az előző részben. A hasonlóságok olyan szintűek, hogy aki játszott a Starfighterrel, az szinte úgy érezheti, hogy ez csak valamiféle kiegészítő küldetés lemez – pedig egy teljesen új játék. Az abból a szempontból mindenképpen jó, hogy Lucasartsék azért nem gyártanak rossz játékokat, vagyis a minőség az legalább garantált. A kezelésről írok azért egy keveset, hátha vannak, akik valamilyen okból kifolyólag kihagyták az előző részt. Nos, mivel nem csak saját hajónkat vezethetjük, így lassuk elsőnek a általános dolgokat. Igen hasznos az R1 mint zoom. Az L1 + irány gombokkal adhatunk a szárnyembereknek parancsokat. Háromszög a legközelebbi ellenséget jelöli be (a célkörben balra a poizs, jobbra a sérülés állapota), a Kör a másodlagos fegyver (vagy Erő aktiválása, ha a Jedi hajóval vagyunk). Négyzet a manuális cél kijelölő (nyomva tartva a célpontról infomálódhatunk), és X a hagyományos elsődleges fegyverrel nyit tüzet. Jedi Sf. esetében a Kör lenyomásával kapcsolódunk Erőhöz, majd figyeljük Erőt a hajó körül, mivel

legjobb teljesítményt a megvilágosodás pillanatában érhetjük el, amit a fényes fehér részcscék jeleznek. Ez amolyan reflexjáték, és a vá-

# STAR WARS JEDI STARFIGHTER

## RÖVIDESEN TÁMADNAK A KLÓNOK!

lasztott másodlagos fegyver hatékonyságát befo-lyásolja három állapotban (kapcsolódás, megvilágosodás és lekapcsolódás). Szóval, a másodlagos fegyverek a irány gombokon, áramutató irányban fentről: Jedi Sf. – poizs, Erőcsapás, reflex (időgyorsulás), sokk hullám. Nym hajója: energia bomba, cruise rakéta, cluster rakéta, közelségi gyújtós akna. Reti Zoomer-e: gépgyű. Jinkins: droid vadászok. Az L1-el adható parancsok

A játék a már megszokott zenével indít, és ez a nagyszerű instrumentális stílus szolgálja a játék hangulatának egyik legfőbb elemét. Például szinte a filmben éreztem magam, mikor felcsendült egy ismerős motívum, miközben a képernyőn szí- csikokat húzó lézerek közt lavírozgattam. A grafikai motort mintha továbbfejlesztették volna, ám sajnálatos módon még mindig hajlamos be-rángatni, aminek mondjuk igazán örül

robbannak, piros-narancs tűzgömbben, ahogy az kell ugye.

Az ellenség intelligenciája élethű – már ha szabad ilyet mondani egy droid starfighter rajra, ami alakzatban közelít, majd széttrajzanak a megfelelő távolság elérésével és a hatékonyabb támadás reményében. A küldetések nagyon jók, nem érzik az ember, hogy a történet átszop arcade szerű ti-csungolásba, mert mindig ott van az adott feladat elvégzése. Sőt, ha nem azt csináljuk, amit kéne, még ránk is szólnak rádió! Ez az audio kapcsolat szintén szuper dolog, halljuk a társainkat (különösen a bőbeszédű Retit), amint támadnak, vagy éppen menekülnek valaki elől, és néha fed-élzeti droidunk is hallja hangját. Ami viszont



ember. Igen feltűnő volt például egy földi csatában, ahol két vízi transzportot kellett védelmezni. A céljuk eléréséig. Ezt ellensúlyozandó, egy úrcsatában annyi hajó mozgott egyszerre a képernyőn, hogy komolyan elismerően bólogattam rá! A grafika összehatása tényleg nem rossz, és arányokat a nagyon jól eltalálták, így tényleg aprónak éreztük magunkat, ha berepülünk egy űrbázis, vagy valami nagyobb hajó közelébe. Sajnos az ilyen közeli képeken

feltűnt a missziók száma alapján, hogy ez a rész lehet sokkal hosszabb, mint elődje volt. Éppen ezért nem ajánlatos easy-ben nyomni, mivel így nagyjából egy napos időtöltést jelent, ami egy igazi játékosnak túl nagy kihívás. Szerencsére a bonusz cuccok között (mint újrátöltészsórsa motíváló erő) megszerezhető egy valódi X-Wing és Tie Fighter is, mindjárt a 3. és 4. mis-sion bonus részeinek teljesítése után! Később repülhet lesz a Slave I is, ami ha nem csal emlékeztetem, Boba Fett hajójának neve. Hm, hm, talán készülnek valamire Lukas arcák, hogy lemo-dallezték ezeket a régi hajókat? Remélem, de addig is itt ez a játék, ami végül is profi munka. Játsható, szép, hangulatos, és Star Wars.

Dzson

ugyanazekkel a gombokkal: kijelölt cél támadása, kijelölt cél védelme, jelentés kérés és parancs ki-adó védelme. Ezeket néha kötelező használni, pl. abban a küldetésben, amiben a földi kommandó-soknak kell kiadni bunkerek támadását.

homályos textúrák nem mutatnak valami fényesen, de ezt kár is megemlíteni már, mert PS3 megjelenéséig a túl valószínű a videó memória megnövekedése. Viszont megnézve a két rivális konzol játékait, azért a tozódások a tű éles kontúrok egy-egy közeli objektum (sőt néha rondábbak, mint a PS2 játékokban), szóval ezt hibaként fel-csupán megjegyeztem. Egy másik földi küldetés viszont csodás volt, mint grafikaillag, mind pedig hangulat alapján. Egy új fegyverrel akarták meg-szórni a védelmet kérő telep, és több hullámban indított rakétákat, valamint bombázókat kellett ha-tástalanítani. Egy másik helyen pedig ellenséges épületek megsemmisítése volt a cél, és a sziget, amin ezek voltak, valami nagyon profi módon lett kivitelezve. A fény- és árnyekhatások szinte fény-képszerűvé tették az egészet, ráadásul kiállt pár nagy fémcso a hegyből, s ezek fényvisszaverése is a nézőpont szerint változott, majd később ha-talmas lángcsóva lövellt ki belőlük. Amit vi-szont egyszerűnek tartottam, az a nagyobb dol-gok (épületek, objektumok) megsemmisítése volt, mivel néhány robbanás kíséretében csupán pár darabba szétesve eltűnnek a semmiben. Jó, annyira rossz, csak a kisebbek olyan szépen fel-



SW: JEDI  
STARFIGHTER

LUCASARTS

**GRAFIKA:** JÓ  
**JÁTSZHATÓSÁG:** KIVÁLÓ  
**SZAVATOSSÁG:** JÓ  
**ZENÉ / HANG:** KIVÁLÓ  
**HANGULAT:** KIVÁLÓ

12 JÁTÉKOS  
MEMÓRIAKÁRTYA  
JÁTÉK RÁNYTÓ

✓ ELŐZŐ MEGVALÓSÍTÁS  
✓ ARANYOS APRÓ

2 pont



33





ezt a...  
következő...  
Az árkáról az...  
össze-  
Azt...  
vett fel,  
egy sötét fal...  
szemü  
végig, és az egyre  
reszkelő...  
ezzel  
az egy... A  
egy... terem  
és két... alak tartotta,  
elő.  
újonnan érkezett...  
a kezében, amit las-  
sán a...  
Az  
álarc... kis szar-  
vak...  
közledtek a... szem-  
mehez. A... való,  
sikoly... egy m...  
helyre repítette a lány. A...  
hozzá ért o  
a... között  
kifeszített... Az  
nem lehetett csak a  
szót  
ismételgetett  
Kötelek... Kö-  
lek... Kötelek... mormolás  
már f... és M... ró-  
lította a kezét a...  
ny ne...  
az élettel  
hangot. Ekkor...  
val... ami  
vállán...  
meg... mö-  
Nem...  
maát. A... ugy-  
volt... , ami nag-  
ba  
nem  
és hatalmas  
m érzett koráb-  
ulatú... össze-  
o...  
g vib-  
meg felé,  
egy

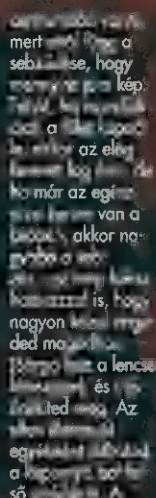
Éppen most kezdődött az új év első munkanapja. A sztori j...  
családi...  
... és a...  
... a...



A hasonlók  
a közismert RESIDENT EVIL sorozat legfőbb  
lemzőihez. A... itt is k... ka-  
ma... llások rö... de... s...  
követ... a k... és utána... a követ-  
is... a... a... k...  
a... X az... ezzel





[illegible]

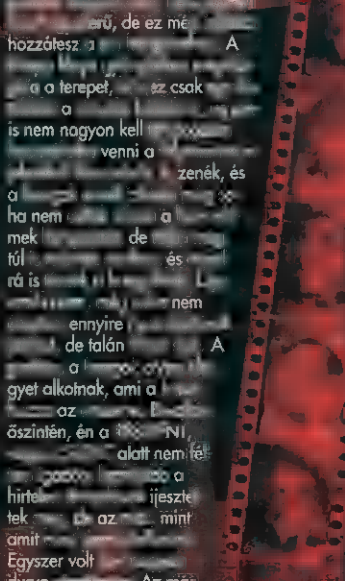
nevezetű... erre csak egy lehet  
...lehet  
Ezért én... csak életkének neveztem  
...Kevés van...  
minden... az az  
...lehet, ezek  
...je... elő... nehéz nem észrevenni őket.  
A szellemek... semmi str...  
...mint  
ők, de azért egy gyenge... találni  
...mindegy... ez...  
súkkal... A... feladatok nem ne-  
...hiszen nekem... Van  
egy-két... ajtó, aminek a számait leírtam a  
...de...  
het... még talogatói  
...egy... Isten... amin a korongokat a

[illegible]

Kezdem elmondani, hogy fivérked mint általában mindenki, a munkámig ugyan nem volt semmi problémám, de a leendő munkámhoz kicsit beteges. Tisztán látszott, hogy a székél, mint egy beteg...

...ez a legnéha... miért is?  
...miért nem... valahova...  
...akár...  
...hatására...  
...akár a...  
...ebből az... van, hogy...  
...mólik csak, ... a szell...  
...pedig zavaró ez a pe...  
...másik nem is annyira hiba, csak a stílus...  
...a szavalatosság csak...  
...FRAME...  
...le csak...  
...kettőnél többször...  
...ami...  
...Mióst ezzel a...  
...sét át is térek...  
...itt...

éreztem, rám szólt, a egy mit  
 konkrétan, csak nem  
 nehezedt, nem  
 Aki érzelt már az ez nem  
 nem képes gonoszság, m g  
 nem azt sem.  
 szerűen és rémisztő. ez  
 az érzést sikerült vinni a és  
 semmi. A a  
 sikolyaiból ez vetü  
 le t-ja az em-  
 ez a En, a  
 okkultizmussal, a elkerül  
 nem érdekelnek a vagy  
 ember érzéseinek  
 is a szeretet mozgog leg fel-  
 ként este, hajnal és néh  
 kellett mert azon  
 vettem észre össze van a  
 és minde zajra összerendeznek  
 Am.  
 rátesznek azok a. A tele van  
 és ezek azt be, tör-  
 azon a  
 és nagyon sok a  
 NYOMASZTO, és ez foly-  
 matosan van. Lassan kibontakozik a  
 és az szertartások  
 ami a ből, jel áll. A vak  
 a rendelkezik kis  
 ami  
 Mindenesetre ezt ne  
 ez az a amit  
 és a ania  
 fogadománysá se a e az illető.  
 Tehát a  
 áll a elején  
 meg akar fog meg, a ha  
 észre ma-  
 van,  
 a sok n igen...  
 A FATAL FRAM PS2  
 mok rozik,  
 és an jaja



BÜTÖS GÁBOR

# FATAL FRAME

TECMO

<b>Grafika:</b>	<b>KIVÁLÓ</b>
<b>JÁTÉKOSHATÓSÁG:</b>	<b>JÓ</b>
<b>SZAVATOSSÁG:</b>	<b>JÓ</b>
<b>ZENE / HANG:</b>	<b>KIVÁLÓ</b>
<b>HANGULAT:</b>	<b>KIVÁLÓ</b>

1 JÁTEKOS

MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLATÁVAL  
MENTÉS / RÁNYITÓK: 999999

✓ VALÓDI FATA ATTÓL AMIT  
NEM ELVÁRUNK

× ÉS ATTÓL NEM MEG  
AKADUNK A FALBAN

# 9.5

pont



**M**int azt már többször is nyilvánítottam, igen szeretem a stratégiai programokat. És így nem is nagyon bántódtam, amikor GvM hozzáfűzött az addigi öt albumhoz még harmadik, miközben tárgytartás ez a program képezi. Sajnálattal módon a PS2 gyerekkorából származó első részt kihagytam (azt hiszem, a Summoner miatt éppen), így most bőven van mit bepótolnom eme remekművel, úgy vélem. Információim szerint a játék a "Romance of the Three Kingdom" című kínai történet alapján készült, szóval benne romantika, háború és stratégia is kellő mennyiségben. Mivel az említett három királyság románcát nem ismerem, nekem inkább egy másik kínai történet, a Vízparti Történet jutott eszembe a K2 első szemrevételezésekor. Bár a Vízparti Történetben a romantikus szál volt túlságosan erőltetve (pedig ha jól emlékszem szépirodalmi besorolást kapott), hanem inkább a földre szállt csillagok, a bátor vitézek harcait meséli el az elnyomó gonosz mandarinok ellen, Jákori jött Eső vezetésével. Mivel akkoriban éppen a harcművészetek korszakát éltem (jódzsu-ürről lépések mandarinokca rúgás a kapubárvány ellen), így kétszer is elolvastam a 3 kötetnyi művet, ami amúgy nagyon jól bemutatja a korabeli Kína néprajzát is. Kína nagyszerű része volt az emberiség történel-



belátom, hogy gyakran túl sokat várok el egy-egy alkotástól. Most azt mondhatjátok, hogy ha nem tetszik csináljak jobbat, vagy fogjam be, viszont ugye senkinek nem kell mester-

szakácsnak lennie, és mégis megérzi ha kevés a só egy bablevésben. Egyébként a tesztelés úgy indult, hogy mikor elhoztam a játékot bentről, nem néztem meg azonnal, mivel mozgalt-

ben a mágikus és természetfeletti dolgok sosem számítottak valami kurióznak, csak a mi kultúránk csodálkozik rá ezekre (és kezd azonnal szkeptikus reflexeivel magyarázókat keresni rájuk). Varázsolni természetesen csak a főhősök tudnak, a történetekben a közemberek és katonák általában nem érdemelnek még külön említést sem, nemhogy speciális képességeket, hiszen ők képviselik a pótolhatót, s ezért nem túl értékes címkét a Romance világában. Aki már játszott a Dynasty Warriors-szal, vagy látta azt, annak valószínűleg feltűnik a hasonlóság a grafika terén.

szakácsnak lennie, és mégis megérzi ha kevés a só egy bablevésben. Egyébként a tesztelés úgy indult, hogy mikor elhoztam a játékot bentről, nem néztem meg azonnal, mivel mozgalt-

## KIZÁRÓLAG STRATÉGÁKNAK

mének, amit egy ideológia és a hozzá tartozó rendszer borzalmasan szétszestelt sajnos napjainkra. Érdekes, vajon mi készítette a japán illetőséget Koei-t arra, hogy a Romance-t vegyék alapul, de ha meg tudtam, megosztom veletek is. A játékról komoly dolgokat lehetett olvasni a neten régebben, például, mikor megkérdezték a készítőket, hogy más platformokra is elkészítik-e, és ha igen, melyikre (Xbox, Nintendo GC, PC). A válasz valami ilyesmi volt: "Nem, mert más rendszer képtelen kezelni egyszerre kb. 200 harcost, teljesen külön, mindegyiknek önálló mesterséges intelligenciát biztosítva". Viszont elfelejtettem megkérdezni a friss infókat, szóval ezzel csak arra szeretnék utalni, hogy nem valami tucatárut dobta össze a Koei-nél, hanem rendesen megoldgatták a PS2-t minden szempontból. Ez látszik már rögtvest az intróból is, de nem szabad elfeledni persze, hogy egy előre renderelt számítógépes filmből csak annyi derül ki magáról a játékról, mintha egy nőt hátulról látnánk télikabátban, szóval messzemenő következtetések levonására nem való. Amúgy az intró nagyon szép, a vezérek színes ruhában és fejedőben vezénylik embereiket, láthatunk egy hajóhad pusztulását előidéző tűzvarázst, csatajelenetet lavákkal, majd megjelenik egy repülő lány és folyosót vág bennük szépen. Igen, van ám varázslat is! De ez nem meglepő, mivel a kínaiak életé-

A játékmennet természetesen totál más, bár mindkét játékban a mézárás a lényeg. Annyi azért visszafogtam, hogy némi hero-val lehet harcolni, viszont a megvalósítás nagyon békés, és saját embereinket is jól fejbe lehet ütni. Na jó, ez így realis, az is igaz. Ez a korlátozott beat-em-up egyébként azt hiszem az ellenség moráljára van kihatással, gondolom jól megrámulnak a löhátan közöttük termő hírességtől. Más részről viszont kellemes élmény belelovalni a legnagyobb forgatagba, és testközelből nézni, ahogy a két tábor defeateli egymást nagy serényen. Bár, bevallom én valahogy többet vártam ettől a nagy forgatagtól, mert ugyan tényleg minden karakter önállóan cselekszik és mozog, viszont meglehetősen kevés mozgásfázissal és lomhán teszik mindezt. De ez megint csak nem a játék hibája, hanem azt hiszem nekem kell



mas napjaim voltak éppen a munkahelyemen és általában későn értem haza. Mikor végre nyugalom lett, boldogan rakom be a lemezt és készülők rá a gaméra, bámulom az intrót mikor megszólal az első ember: "Traórig, blósz dasz spil spréhn in dójcsé, und unmóghli ándere spráhe...". Na jó, nem pontosan ezt mondta, de kellemetlenül realizálódott bennem a játék német nyelve. Aki nem ismeri a németeket annak elmondom, hogy minden lefordítanak a legtöbb gamében, az intrótól kezdve a legutolsó menüpontig, és egyszerűen nincs más nyelv választásra lehető-

Bei, a főhős szeretője elrablásán, bár Cao Cao gaztettét majdnem sikerül megakadályozni. A háború megkezdése előtt persze jön a tutorial, ami igen hasznos az ilyen bonyolultságú fókú játékoknál. Megtanulhatjuk a különféle formációkat, újra láthatjuk a repülő lányt, megcsodálhatjuk az ókori sárkányos lándzsavető gépezeteket, és végre láthatjuk a várua várt varázslatokat! Bár kezdésnek csak kettőt mutatnak be amolyan kedvcsináló gyanánt, amiből a villámásos nem túl látványos effektet varázsol a képernyőnkre. Viszont a másodikik megismert földrengés azért már valami! Mély morajlás jelzi a mágia sikerét, majd a csatamező közepén lassan egy mély hasadék



keletkezik, amibe a közel álló lavasok és gyalogosok menthetetlenül belelúgtorognak. Ez igen, félelmetesen élethű látvány volt, komolyan. Később lesz meteorosó (középes minőségű), szélvihar és jégvihar is, csak hogy néhányat említsek kedvcsinálóként. Sajnos összesen kb. nyolcféle mágia tudunk operálni, ami nem sok, bár ez nem egy fantaszy, ahol a gyorskezdő varázslók számolatlanul szórják mentális nyavalyáikat az ellenre. A vezéreknél ezen kívül van még speciális képességük is, ami személyenként változó, többek között csatakilátás, párbajra hívás és egy vasfal nevű, ami a mágikus támadások erejét hivatott csökkenteni. Mindezekről bővebben a mellékletben, ha nem alszom el az írásközben... Hiába no, a tesztelő élete sem fenéki tejfel (síránköző



A grafika igen vegyes összképet mutat, mert míg az emberek (különösen a főhősök) egyszerűen kidolgozottak, addig a háttérre már nem maradt semmi az engine erejéből. Bár nem tudom, mit is akart megint, hiszen a régmúlt ütközeteket a csatamezőn (micsoda beszédes név, egy mező, ami a csata lebonyolítására szolgál) vívták, ahol elegendő hely volt a szigorú stratégiai formációk betartására, és az azokkal való manőverekre. Elég



furán nézne ki egy hatalmas űrközet mondjuk egy erdőben, ahogy a harcosok a fákat kerülgetnék, és egy parancs kiadása után percekkel kellene várni a végrehajtásra ez miatt.

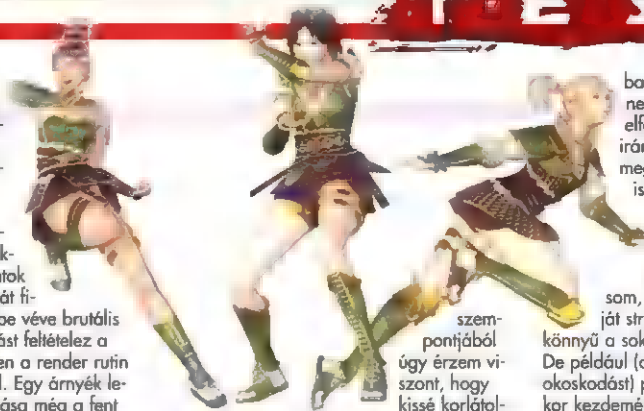
lősegei (a per pixel megvilágítást és vertex shadinget is beleértve) sosem fogják utolérni, ehhez már egy gyökeresen új technológia szükségeltetik. Viszont van a Keskenben valami, ami igen nagy elismerést vívott ki: mégpedig az árnyékok! Mindenki (!) teljesen valós árnyékkal rendelkezik, ami a csapatok létszámát figyelembe véve brutális számolást feltételez a háttérben a render rutin részéről. Egy árnyék legenerálása még a fent említett modernebb GPU-knak is annyira megterhelő, hogy a karakterek alá inkább raknak egy sötét foltot, és kész. Jó lenne, ha fejlesztők alkalmaznák más játékokban is ezt, mert látvány realitását igen nagyban megdobja. A motion capture már kevésbé kifinomult, mint írtam már, de végül is ez elsősorban stratégiai játék, ahol az ember haj-



Szóval, a környezettől nem várjon senki sokat, bár néha akadnak közelebbi tereptárgyak is, tábork, barakkok, hid, ijeszme, de legtöbbször csupán a szürke talajt láthatjuk az emberek talpa alatt. Az átvételről részben viszont az anim nem sokban különbözik az előre rendelt filmekről, csupán a fényhatások azok, amik elárulják nekünk, hogy bizony most a játék saját motorja tekeri ki a poligonokat. Hát igen, a Ray-tracing az nem véletlenül a legproblémásabb képalkotási módszer, **3** poligon alapú grafikai segédprocesszorok lehet-

ramozó bácsik (és nénik). A nénikről jut eszembe, hogy egy új szereplő úgy ismerhettem meg, hogy odament a fűthőshűz, a kamara ráfokuszolt a cicijekre, a lány meg rázott rajtuk egyet, olyan "boing" hang kíséretében! Wow!

Csapataink összetétele a kor hagyományait követi, vannak például női tájékozók, lovasdág, sőt még elefántok is (rultz). Felszöveges mondom, hogy minden csapattest különféle tulajdonságainál fogva más és más feladatra hasznosítható a legjobban. Fejlesztetőség



ta a lehetőségeink, mivel típusonkénti csupán csak 3-4 szint áll a rendelkezésünkre, amik egyedül a támadási és védekezési (offensive, defense) értékeket módosítják. Csata közben sokat számít a formáció is, amiből viszont mintegy 13 különféle alakzat áll rendelkezésünkre, s mindegyiknek megvan az előnye és hátránya is. Ezt variálhatjuk a támadás típusával (frontális, oldalirányú és hátulról, meglepetésszerűen), és azért ez már elég sok kombinációra adhat lehetőséget a leendő hadvezérek számára. Játék közben rendkívül meggyőző, ahogy egy-egy formációváltáskor tényleg realiztikusan és egyénenként viselkednek a katonáink, nem pedig egyformán, masszaszerűen. Ez akkor is igaz, mikor a sereggel megindulunk valamerre vagy fordulunk, a széleken a gyorsabb mozgás miatt lemaradók emberek és lovasok próbálják tartani az iramot, elfoglalni korábban betöltött helyeiket, akadályozzák az kerülgetik egymást. Ilyenkor gondolk bele újra, hogy ez még tíz embernél is mekkora munka lehet egy algoritmusnak, nemhogy ennek a hűszorosozás korrektilt lekezelni. Kedves szemeimnek az ilyesfajta játék, látni, ahogy a hadsereg támadásba lendül, láb és pata által felvert porban futva.


A harcok alapvetően a történet fonalát kövelve követik egymást, először is a csapatok helyzetét és mozgását láthatjuk a virtuális térrepszállalon, politikai lépéseket tehetünk a hatékonyságunk növelése céljából (pl. se-  
re-  
g-  
gyakorla-  
toztatása,  
fegyverfejlesz-  
tés), ■ stratégia meghatározása után pedig kezdetét veszi maga az ütkö-  
zet. A harcok lehet-  
nek földiek, tengeri  
ütközetek (ami vé-  
gül is olyan, mint  
■ hagyományos,  
kivéve, hogy egy-  
szerre egy egy-  
ségünk vehet  
részét a harc-

ban, és néhány speciális képesség nem használható), és amolyan vár elfoglaló csatározások. Általános irányelveként elmondható, hogy a megtörő az ellenfél morálját, már is fél sikert tudhatunk a magunkénak, s erre elég jól használható a bekerítés – aminek persze előfeltétele a számbeli fölény. Bár ez az én meglátásom, vagyis mindenki igyekezzon saját stratégiát kialakítani, ami nem lesz sok módosítási figyelembevételével. Tul (csak nem bírom megőlni az ást) párbajt (duel) lehetőleg csak akeményezzzünk, ha a csapatunk magasabb, mint az ellenségé. Elegendő a csata menete, és figyeljünk többi keményebb hadakozásokban, nyenyen dobálózik a program olyanok a Cao Cao most rushlla ki 2500 ket és hasonló jó dolgok.

Nos, ■ végszó maradt így hajnaltájban (kint már hangoskodnak ■ madarak). A Kessen 2 nagyon jó! Persze vannak benne kisebb hiá-



nyosságok, de kártpótlásul egy remek stratégiát kapunk, amivel csak az a baj, hogy kb. 20 óra alatt végigjátszható, ami ugye egy hét kb. rendes játékidejében számolva. Ha Liu Beivel végigvertük a gonosz Cao Cao-t a játékban, akkor unlockolódik a sötét oldal, és mi lehetünk ■ Cao brigád.



Ha vele is megnyer-  
tük, akkor választható  
lesz az extrém nehézsé-  
gi szint (mazochisták  
előnyben), ha ez is meg-  
van, megkapjuk a rejtett  
csatákat. Érdekessé te-  
szí a történetet a ro-  
mantikus szál, és a  
szereplők vegyes  
japán-kínai jelle-  
mbrázolása. Lóra  
fel, és hajrá!



Dzson

## KESSEN 2

KOE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HIANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS  
MEMÓRIAKÁRTYA SÍM (130KB)  
ANALÓG RÁNYÍTÓ [REDACTED]  
✓ [REDACTED] KÉZELÉSI STRATÉGIA  
X A CSATA [REDACTED] JÁRA  
LEHETNE JOBB

# 8.5 pont



Az Internet fórumai hasznos dolgok. Az ember publikál egy rövid Xbox bemutatót és máris intim részleteket tudhat meg édesanyja titkos életéből, vagy teóriákat hallgathat meg arról, hogy a Microsoft vasok gépe igenis felhasználható egy átlagos ember analízis tesztelésén (sürgőse az újságíró: tegyen egy próbát). A profán abberiták mellett néha azonban fel-feltűnik egy-egy értelmes, radiáns elme is – a morfondírozásából pedig könnyen kikövetkeztethető az élelmes zsurnaliszta – történet ez jelen esetben is.

A téma a Grand Theft Auto III volt, aminek kapcsán többen úgy vélték: a programban megvalósítható képfeljavítás ráta zuhanás ("szaggatás") a program magvát képező RenderWare fejlesztői

## MAGAS OKTÁNSZÁMÚ LAMENTÁCIÓK A MITIKUS MIDDLEWARE

felénk ismeretes, a "garázsfejlesztések" kora. 2-3 fős "csapatok" írták a játékokat (sokszor a programozó rajzolta a grafikát, vagy "programozta" a zenét) – a programozói tudás elismerése az "iparon" belül pedig a 48k / 64k központi memóriával rendelkező házi (nem személyi) számítógépekre kódogatók nemzedék számára mindig megelőzte magát a JÁTÉKOT. Ez hajtotta előre a dolgokat. Túl kellett kódogolni a riválist. Többet, jobbat győmőszölni a gépbe. A programozó volt az isten. Ma nem ilyen időköt élünk.

cialistái (a Wild Metal Country / Body Harvest mögötti emberek) kiléptek, 3D guru nélkül hagyva a csapatot. A Grand Theft Auto 3-D (akkoriban így hívták) ellenben be lett jelentve, nem kis fejtorést okozva ezzel a vezetőségnek. A frissen felvett programozók tapasztalatlanok voltak, az határidő pedig szoros. "A kérdés az volt, megengedhetjük-e magunknak, hogy elfecséreljünk egy csomó időt azzal, hogy saját motort fejlesztünk, vagy sem... a válasz határozottan NEM volt". Egy másik remek példa az Oddworld In-

rendelkezik. A legtöbb FPS teljesen ugyanúgy néz ki és ugyanúgy kezelhető, szinte csak a színtalaj változnak. Kenjük rá a middleware-re. Teljesen más és új volt azonban annak idején a Half-Life, pedig a Quake II engine-re épült.

Hogy hol és kinél az igazság, az nem egyértelmű. Meggyőződésünk azonban, hogy a megfelelő hozzáállással és tapasztalattal remek, sőt korszakalkotó játékokat lehet majd alkotni middleware használatával is – ugyanakkor azt állítani, hogy Carmack kövület, pimaszság.

A pisztolyhősök kora lassan lejár. A forradalom folyamatban van.

reiker@eigo.co.jp



platform hibája; ha a programozók egyenesen a hardverre ereszkedtek volna, ilyen csúnya dolgok nem fordulnának elő. Nos, a pohár megérdemel némi tisztítást.

Mi is az a middleware? A Lycos értelmező szótára szerint "szoftver, ami két, egyébként különálló applikációt köt össze. Példának okáért, számos olyan middleware termék van, ami egy adatbázis rendszert köt össze egy Web szerverrel". Esetünkben, a videojáték ipar furcsa légköri viszonyaihoz igazodva: jobbra alyan szoftver, amit a designer elképzelése és a programozói gárda tapasztalatlansága közé ékel a neves – vagy kevésbé neves – fejlesztő. Mert korra és nemre való tekintet nélkül, a fejlesztők bizony használnak middleware-t. A Grand Theft Auto III mögötti DMA Design (Rockstar Studios) nyíltan vállalja a Criterion RenderWare middleware-jét – de sok fejlesztő nyúl ilyen eszközökhöz anélkül, hogy valaha is nyíltan beismerne.

Ez az írás az okokat kívánja lenyomozni és a jelentőséget próbálja mérlegelni. Miért "ciki" middleware csomagot használni? "Ciki" egyáltalán? A vélemények megoszlanak. Az ipar jelenleg kétféle: az egyik oldalon ott vannak a veteránok, a másik oldalon ott vannak a frissen diplomázott, elképzelésekkel teli fiatalok. A veteránok egy olyan – ma már szinte csak a legendák szintjén létező – iparban váltak veteránná, ahol a programozói tudás megkapta a kellő elismerést (és misztifikációt). Ez volt a "hálószobakódolás" (bedroom coding), vagy ahogy

Ma a designer mindenható.

A middleware nem ellenség. Mindenki használ több, kevesebb middleware-t – hisz nem csak a játék "motorjáról" van szó; ma már middleware kezeli a fizikát (MathEngine féle Karma, a Havok), a mesterséges intelligenciát, a hálózati játékot, a hangot (Dolby 5.1 / Surround / Digital, Sensaura, Qsound – ezek is middleware-ek). Tíz évvel ezelőtt, a harmadik dimenzió távollétében egyszerűbb volt a dolog: a játékok kevésbé voltak összetettek – animációs motor, sprite motor, hang. Ennyi. Pillanatnyilag a helyzet nem ilyen egyszerű.

Természetesen vannak, akik vitába szállnak – vajon felveheti-e a versenyt bármely egy kifejezetten a játékhoz készült motorral (custom engine)? A legjobb eredményeket, a legtöbb poligont, a legfinomabb játékmenetet így lehet kicsikarni. Nem a poligonszám számít, hanem a játék – érvelnek a middleware evangélistái – érthető, hogy mindenki szeretne új John Carmack lenni; de vajon jó dolog az, ha a programozókat arra kényszerítjük, hogy találják fel újra a kereket (gyk.: olyan dolgokon törjék a fejüket, amit más már megirt és kitalált helyettük)? Vajon hányan tudnának olyan 3D motort írni, mint Carmack (Doom, Quake – iD Software)? Nem egyszerűbb dolog megvenni, majd kedvünkre alakítani valamit?

Az egykori DMA Design hasonló véleményen volt. Amikor a Take Two áthelyezte a cég irodáit Dundee-ből Edinburgh-be, a csapat 3D programozó spe-

habitants. A céget két veterán számítógépes animátor, Lorne Lanning és Sherry McKenna alapították, akik számára nem volt kérdés, használjanak-e middleware-t. "Ha egy játék jó, senkit sem érdekel, hogyan lett jó" – állítják Abe és Munch szülei – "Számunkra nem jelent semmit a programozás. Játékot akartunk fejleszteni; közben nem érdekelt minket, hogy egy saját technológia kifejlesztése macho-e vagy sem". Bár a Munch's Oddyssey eredetileg PS2-re készült az Epic Unreal motorjával, a munkacsoport NetImmense-re áttámasztotta az X-re ugrás nem jelentett gondot – a játékban nincs platform specifikus kód.

Persze naiv dolog lenne azt hinni, hogy ma már nem kell a technológiával törődni. Egy platform- és játékspecifikus motor tökéletes lehet, de egészen biztosan nem használható semmi másra. A ló túlsó oldalán heverészik a porban számos programozó, akiknek játékaik elragadtak a technológia. Ma egy játék átlagosan 18 hónapig készül és \$2 millió dollárba kerül, a kiadók pedig gyűlölik az exkluzív anyagokat – minél kevesebb befektetéssel, nagyobb példányszámban akarják eladni a játékokat. A kulcsszó a multiplatform. Számukra a middleware a megváltó – lerövidíti a fejlesztési és a portálási időt. A játékosok számára a middleware általános megoldás. Minden a stúdióktól függ. A Grand Theft Auto III "szaggat", mert programozói tapasztalatlanok voltak. Kenjük rá a middleware-re. Szaggat azonban a Rogue Leader is és a Halo is – mindkettő saját motorral

### A PISZKOS ANYAGIAK

Hogy mennyi pénz kell a lubickoláshoz? Egy igazi multiplatform middleware csomag (pl. az NDL NetImmense 4) ára kb. negyedmillió dollár. A Quake (iD) és az Unreal (Epic) aktuális motorjának árnyaloma negyed és fél millió között ingázik, természetesen platformtól, támogatástól és a royalty sémától függően. A LiTech különféle kiszerezésben vásárolható meg: a Talon a leg-egyszerűbb; a gyors, határidős projektek készítői számára (6 – 12 hónapos fejlesztési ciklus, ezzel készült pl. a Monolith Aliens VS Predator 2-je); a Cobalt kényelmesebb (árban a Talon színtjén, körülbelül \$75K-ért vehető) – ez a LiTech első generációs PS2-es kínálata (ez hajtja majd a No One Lives Forever 2 PS2 átiratát). A csúcsot a Jupiter jelenti (\$250K). Készülődik a Navtilus (kifejezetten Xbox fejlesztésekre) ill. a Discovery, ami a cég masszív multiplayer szerver technológia megoldása. Mindegyik moduláris architektúrával bír – a kliens szabadon illesztheti saját készítésű rutinjait, technológiáit. Az egyik legolcsóbb megoldás a Criterion féle RenderWare – ez évi \$1000-as (egy személyre) díjért vehető igénybe – nem csoda, hogy növekvő trend ezt használni (Rayman 2, Pro Evolution Soccer, Grand Theft Auto III, ...). 2001 végéig 55 játék jelent meg RenderWare-mal – idén ez a szám 100 körül várható.

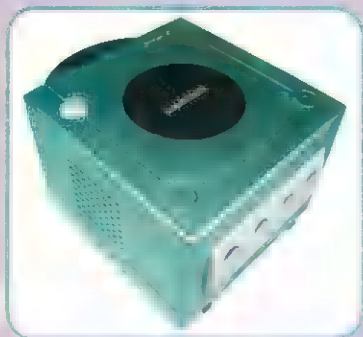




**E**lmaradnak áprilisban ■ GameCube tesztek – ■ vart játékok sajnos nem érkeztek meg a Konzol szerkesztőségébe. Hogy könnyítsünk a ■■ N kis konzolja után érdeklődők szenvedésére, összeállítottunk egy röpké hírcsokort – hogy a május harmadikára kitűzött megjelenésig legyen miről beszélni a tavaszi hírázások alatt. Mert a GameCube jön – erre fel csak feketében és indigóban, de jön. A marketing kampány valójában már március közepétől zakatol Európában: ottan szürke-reális TV reklámok (7 féle, azonosak az amerikai hirdeté-



sekkel – játékmunka hatalmas üvegkockában – itt mind-egyik ■■ új szlogenel zárul: "Az élet játék", az áruház- zokba betévedve pedig kontinens-szerte 3,500 bemutató- gép várja a döntést még mindig halogató réteget fogyasztói társadalmunknak. "A cél – tisztán kommunikálni, maxi- mális becsapódással." – summarizálta David Gosen (aki feltűnően hasonlít Antonio Banderas-ra :), a NOE értékesí- tési igazgatója. "Tudom, hogy a sajtó imádja ■ konzolhá-



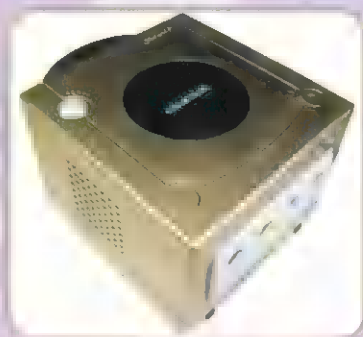
borút, hisz ■■ adja el a magazinokat – mi azonban nem érezzük magunkat a Microsoft vagy a Sony versenytársá- nak – ok technológiát árulnak, mi játékokat: nyilatkoz- nyolcvan éves korig." – tette hozzá. A 100 millió eurót fel- emésztő reklámhadjárat része az Angliából induló Cube Club Tour is – 42 dátum, 28 város, Glasgowtól Sevilláig – kora márciustól a megjelenés napjáig. A bulira belépés csak 18 éven felülieknek vagy meghívóval (várjuk csak... nem videójátékokról van szó!), bővebb felvilágosítás a [www.cubecub.co.uk](http://www.cubecub.co.uk) címen. Az 50 Kockát magával cipelő hokai ■ játékok mellett olyan aktivitásokat is kínál, mint ■■ PhotoCube doboz – belenyomva a fejkép lekap minket hat kamera hat irányból – ■ végeredmény hat fotó, amiből összerakhatjuk a saját kockabuksink (a hírszerkesztő elmé- lőzött egy kicsit a hír felett – szégyénes fanatizója meg- akadt; nehezen képzelte ■ az így előállított kocka ALSO lapját).

Az elmúlt hónap NAGY eseménye természetesen a Squa- re "visszatérte" volt a Nintendo gépeire – a hírt minden in- termetes forrás lehozta, ki több, ki kevesebb sikerrel (értel- sz: torlással – kedvencünk az IGN illusztrációja volt, a Ga- meCube felett FF logóval :). A tények: a Nihon Kezai Shimbun napilap közölte az örömteli hírt, mely szerint ■ Squaresoft leányvállalatot alapított Game Designer Studios néven, kifejezetten a Nintendo gépeire való fejlesztés cél- jából. A 10 millió yen-es alapítókéval létrehozott céget Aki- tashi Kawazu (Seiken Densetsu sorozat [főnök... of Ma- na], Romancing SaGa sorozat) vezeti majd – az ő nevé- nen a részvények 51%-a, míg a fennmaradó 49% a Squa- resoft tulajdona. A fejlesztéseket a Hiroshi Yamauchi által alapított Fund Q pénzüli majd – a GDS máris belevágott egy ismeretlen GameCube és két GBA játék fejlesztésé- be. A két GBA játék közül az egyik ■■ lesz a GC játékkal és adatot cserélhetünk majd ■ két verzió között; ■ másik, mint később kiderült, a Final Fantasy Tactics lesz. Nem konverzió, nem folytatás: feldolgozás. Remix. A sziklaszi- lárd jellemű, megbízható Weekly Famitsu magazin szeri- nt a játékok egykori Quest alkalmazottak fejlesztésé (azok, akik a Tactics Ogre: The Knight of Lodis c. játékon dolgoztak), ■ már korábban átigazolt Yasumi Matsuno kondukcója alatt. Matsuno "rendezte" ■ eredeti Final Fantasy Tactics- et, ő a híres Ogre Battle Saga megalkotója; most a Final Fantasy XII befejezésén fáradozik. Aprópá, Ogre Battle: a Square pont ebben a hónapban vásárolta meg a sorozat- a Quest-től :). A Final Fantasy Tactics GBA változata 30%-ban kész, Japánban karácsonyra jelenik meg. A

GDS ■ pénzügyi év vé- géig (2003. március) 3 – 4 játékot szeret- ne kiadni Nintendo- ra. Ennyi az az infor- máció, amit a Nin- tendo vagy ■ Square hivatalosan megér- sített.

Ami mit tennék hozzá: a bejelentést követően a Nin- tendo részvények ára 5, a Squa ■ részvények ára 15.4 százalékos emelkedést produkált a Nikkei indexen. Hogy a nagy N papírai miért csak öti? Amit kevesen tudnak: a megállapodást követően Ken Kutaragi (elnök, SCEA) ■■ személyes beszámolóra hívatta Yoichi Wada és Hisashi Suzuki Square honczokat, hogy személyesen ma- gyarózzák meg ■ dolgot – a Square a Sony tudta nélkül készítette elő ■ akciót. Másnap a Nikkei Shimbun hasábjai- n a Sony PR igazgatója a következőket mondta: "Üdvö- zöljük ■ tényit, hogy a Square úgy döntött, támogatni fogja ■ GBA-t; de megkérdőjelezzük minden olyan elképzelést, ami Final Fantasy játék fejlesztését célozná GameCube platformra". Tekintve, hogy ■■ Sony-nak 19%-os érdekeltse- ge van a cégben, ■ közeljövőben ne várjon senki Final Fantasy-t a Kockán...

Hogy mi történt még? Lezajlott ■ SEGA GameJam 2, ami nyugodtan viselhette volna a GameCube Jam 2 elnevezést is. A hírekben bemutatott Gungrave mellett csak a [REND- KIVÜL] izgalmas Trigun – The Planet Gunsmoke c. online akció-kaland (PS2 / Xbox) gerjesztette a nyáltermelést, minden más érdemi bejelentés a GameCube játékkínálatot gyarapítja majd. A Sonic Team színeiben Yuji Naka mu- tatta be ■ Phantasy Star Online GC átiratát (hivatalosan átnevezve Phantasy Star Online: Episode I & II-re). A ka- land sok fajta kiszerelesben lesz átlátható: májusban egy



próbaváltozat jön (ez NEM lesz broadband kompatibilis, ellenben INGYENES, az igen), három csomagolásban: modern nélkül, modellem (9,800 yen) ill. modellem és billentyűzettel (16,600 yen). Maga a játék nyáron jelenik majd meg, valószínűleg bevárva a Nintendo broadband adaptérét. Másnap Yu Suzuki sensei lépett színpadra: a SEGA-AM2 nevében két játékot jelentett be – a rejtelmes Virtua Fighter 10th Anniversary Special Project (vagy be- nevezve a Virtua Fighter Quest; megjelenés: 2003) akció, kaland és RPG elemeket vegyít és a sorozatban eddig fel-

## GAMECUBE EGY PERCCSEL ÉJFÉL ELŐTT

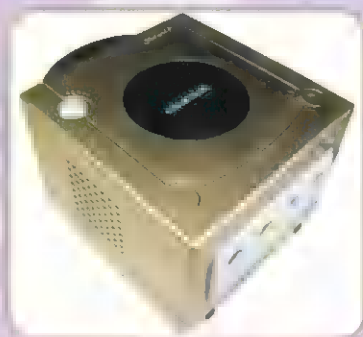
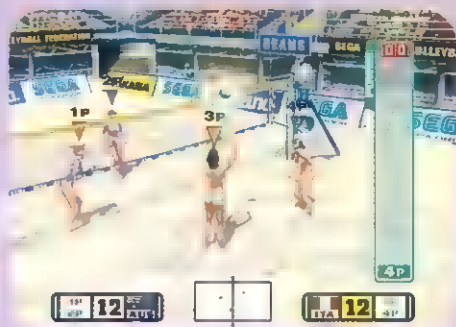
Fighter RPG", pedig Suzuki-san anno határozatlan tagod- ta a dolgot (meg egyébként is – a Shenmue kódneve Pro- ject Berkley volt :). Nos, itt ■■ az elveszett VF szerepjáték. A másik program a Beach Spikers (megjelenés: 2002 – nyári!), ami gyakorlatilag a SEGA tavalyi játéktérmeke- tuszkolt, Noomi 2 alapú strandröplabda játéka mesés portja. Kétszer annyi csapat vár majd ránk, mint az ered- tiben és lesznek új játékmódok is, mint pl. a World Tour (a Virtua Tennis mintájára).

Külön sajtóanyag foglalkozott az első Triforce játéktérmi alaplapra készülő közös SEGA-Nintendo játé- kát, az F-Zero-val. Javarást Shigeru Miyamoto áradozott benne lekessen egykori riválisairól, de konkrétumok is napvilágot láttak. A játék GameCube-ra is megjelenik, nem sokkal az arcade debüt után, köszönhetően a közös vo- násoknak az architektúrában (végére is, a Triforce NGC alapú). A Noomi – Dreamcast párhuzamon elindulva lehetővé válik majd a kommunikáció a játéktérmi és a GameCube változatok között, a GC memóriakártyájának segítségével (hasonlóan működött pl. az F355 Challenge, aminek adatait a Shenmue Passport olvasta be – Japánban). A játékot a SEGA Amusement Vision részlege (Super Monkey Ball, Daytona USA) fejleszti, Nintendo felügye-

lőnt minden karakter szerepel majd benne. A témában járta- lóbb kollégák rácsó- dalkoztak ■ dologra – elhittek annak idején, hogy végül a Shenmue lett a rejtelmes "Virtua

huncut Sony leszállítja a PS2 árát a GC színtérre: nos, nem fogtak sokáig tej-fej mellett haladni. A Nintendo kö- veti a Sony példáját és szintén leveri ■■ árát – de előbb megvárják a PlayStation birodalom vezéreinek pontos lé- pését (E3, május). A GameCube továbbra is a legolcsóbb új generációs konzol marad – ha törik, ha szakad. Ha va- loki nem szándékozik olyan sokáig halogatni ■ vásárlást (személyes tapasztalat: aki belekóstolt a Super Monkey Ball-ba, az a májusi ■■ tudta kívánni), júniusban már spéci kiegészítők miatt kártheti fel ■ tartalék malacperselyt. A Memory Card 251 \$19.95-ért (hasznos – az NBA 2K2 egymagában telepakolja az 59 blokkos kártyát), a "zsi- nómélküli" WaveBird kontrollert \$39.95-ért vihető el (ez csak \$5-al drágább, mint ■ hagyományos gamepad). Végezetül egy gyönyörűség: az oldalon látható színes Kockák. Kézműves munka. Colorconsoles dot com (jelen pillanatban átépítés alatt – fogadnak el megrendelést).

A cég konzolfejlesztéssel és módosítással foglalkozik - profi



let alatt - megjelenés még az idén. Az F-Zero sorozat (fu- turisztikus versenyjátékról van szó) még Super Famicom-on kezdte meg diadalútját; érdekes a renovátorok véleménye: "Ez egy furcsa sorozat, amiben ■ készítk a játékosra erő- szakolják az izlésüket – ■ játékos pedig boldogan fogadja el ezt az eszement világot." – Takaya Imamura (Ninten- do); "Nem autóverseny, de verseny. Jót tesz majd neki, ha növeljük egy cseppet ■ sebességét" – Toshihiro Nagoshi (SEGA AV).

A márciusi számban már beszámoltunk arról, hogy a

színter. Régiókapcsolók, metafényezés (elnevezést, szaba- dalmazott KrystalKlear™ technológia :), színes LED-ek. Tiszta, olcsó (\$34.99 per darab), igényes munka. Kétség- telen, hogy Európában is lenne ilyesmire igény (magyar kisparaszok közül valaki?!). Áldogoznak GBA-t, PS-1, PS2- t, N64-et, Xbox-ot, DC-t... és ahogy látható, GameCube- ot is.

Májusban visszajövünk.

[reiker@eigo.co.jp](mailto:reiker@eigo.co.jp)

### NINTENDO GAMECUBE - EURÓPAI MEGJELENÉSI LISTA

**Április 26.:**  
World Cup 2002 (EA)

**Május 3.:**  
Batman Vengeance  
Bloody Roar: Primal Fury  
Burnout  
Cel Damage  
Crazy Taxi  
Dave Mirra Freestyle BMX  
Disney's Tarzan Freeride  
Donald Duck: Quack Attack  
Driven  
ESPN Winter Sports  
International Superstar Soccer 2  
Luigi's Mansion  
NBA Street  
Sonic Adventure 2: Battle  
Star Wars - Rogue Squadron II: Rogue Leader  
Super Monkey Ball  
Tony Hawk's Pro Skater 3  
Universal Studios Theme Park Adventure  
Wave Race: Blue Storm

**Május 10.:**  
Simpsons Road Rage

**Május 24.:**  
NBA Courtside 2002  
Super Smash Bros. Melee

**Május 30.:**  
Worms Blast

**Május:**  
NHL Hitz 2002  
Red Card Soccer

**Június 7.:**  
Spider-Man: The Movie

**Június 14.:**  
F1 2002 (EA)  
Pikmin  
SSX Tricky

**Június 28.:**  
Lost Kingdoms

**2002, második negyedév:**  
Dark Summit  
Gauntlet - Dark Legacy

**Július:**  
Top Gun: Combat Zones

**2002 nyár:**  
Resident Evil

**Szeptember:**  
Eggo Mania

**2002, harmadik negyedév:**  
Eternal Darkness: Sanity's Requiem  
Gravity Games - Bike: street.vert.dirt  
MX Super Fly  
Spy Hunter  
Toxic Grind

**November:**  
Batman: Dark Tomorrow

**2002, utolsó negyedév:**  
Defender  
Freaky Flyers  
Godzilla: Destroy All Monsters  
Melee  
Mortal Kombat: Deadly Alliance  
NHL Hitz 2003  
Scooby Doo - Night of 100 Frights  
Super Mario Sunshine

**2002:**  
18 Wheeler: American Pro Truck  
Animal Forest  
Bomberman  
Cubic Juggler  
Die Hard: Vendetta  
Evolution Worlds

Extreme G3  
Inline Skating  
Jeremy McGrath  
Kelly Slater  
Legends of Wrestling  
Madden NFL 2002  
Mario Golf  
Mario Tennis  
Metroid Prime  
Minority Report  
Phantasy Star Online: Episode I & II  
Race of Champions  
Rayman 3 Hoodlum Havoc  
Star Fox Adventures  
Tetris Worlds  
Turk: Evolution  
Virtua Striker 3 ver.2002  
WWF Wrestlemania  
X-Men: Next Dimension  
ZooCube

**2003, első negyedév:**  
Rolling Rage  
XIII

**2003:**  
Futurama  
The Hobbit  
Rally Championship



[illegible][illegible]

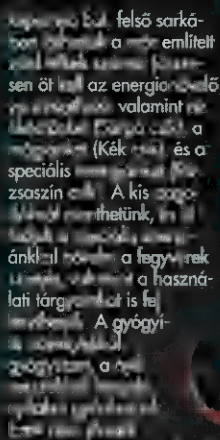
briliáns földbe  
megny  
elesik, te  
ezzel meg mind a  
az ezzel  
annak  
csala ért, de  
tal a cs  
a kalend  
szonéves  
és n  
reste, a  
egy  
rejtély  
A  
kér, Samanosuke  
előtt. Hosszú  
női is  
azért küldtek, hogy  
Ha ez még nem lenne  
nyitja őket... Egy  
harcos elvette a  
ras, a  
nek



életét egy... vette el, ami... az...  
... aki... az... ellensé-

[illegible]





átalakítgatni öket. de nem lehetünk  
érdemes  
mert inkább (mint)  
gyóg. Az ellenfe  
keressünk mert  
a  
a fontosabb  
most már szívet  
kelni a

Nem kéne ezt a verziót mint a változatot, de tényező ezt nem. Az az egy bár egy maximum, az ezért ez nem a maximum, és leg az X lenne ennél sokkal többre. Nem az, így is szép az eredmény, de azért nem lehet teljesítmény. A maximum, de az azok-nak minősítés, sok a... a... ezért az is értékelésükkel. A... zen... mint... elismeréssel... és a... A... az a... baj, hogy... kezelésé

[illegible]

mi a lelkek barco a farsak  
szépen plépi van. Ez és  
az a... és  
a... va-  
a... (ez  
ez a... a szavatosság  
hol... ugyan a és  
végajátottsá miatt a korábbi tesz



az most nincs  
mert neki áll a  
progr. a kó. az nekem a  
ennek a sz. an. Hát  
ige akkor ez a nehezítés, vag  
kérdése, mindenki  
hogy neki mit Alban  
bizos hogy jobba lett volna, ha egy te  
munk. új k. a az X-re,  
mert akkor a gép  
A sem okozott a  
ezért kezdetekben visszatér  
hogy a MICROSOFT  
Bár azért szerintem  
a fekete láda előtt áll

remélem... több... azért nem  
a... Már csak...  
A gépet úgy...  
démon... Az X szintén felte, és  
jobb...  
visszahúzni... azt... mint a ri-  
vális... leg... kellene tar-  
nevel...

BÖJTÖS GÁBOR

## CAPCOM

GRAFIKA:	MI
JÁTSZHATÓSÁG:	MI
SZAVATOSSÁG:	MI
ZENE / HANGULAT:	KIVÁLÓ

1. **प्रश्न** 2. **उत्तर**

## A REVIEW

**EGY NAGYON LÉLŐT**

WEST NASTON 35 JATER  
ATTN: WITASEKAL

× **RECEIVED** **RECEIVED**

**SZEKEREDETT, NAGYON**

\_\_\_\_\_



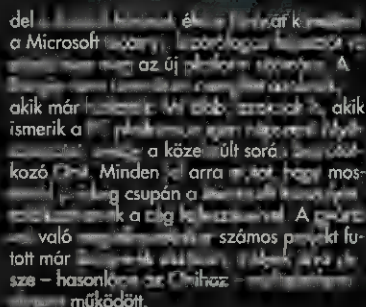
# bon

poli

100

4

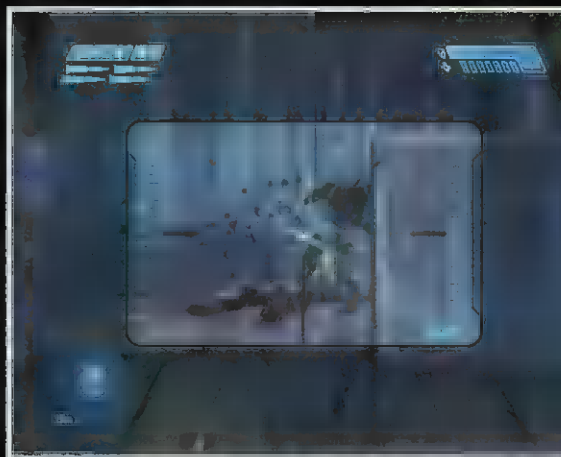


[illegible][illegible]

Ezek a játékok egy része az Xboxon és a PS3-on is játszható, de van, amit csak az egyik konzolra lehet telepíteni. Az is fontos, hogy a játékok ára nem mindig arányos a minőséggel. A PS3-on például a legolcsóbb játékok ára 19,99 euró, az Xboxon pedig 24,99 euró. A PS3-on a legtöbb játék 29,99 euró, az Xboxon pedig 34,99 euró. A PS3-on a legtöbb játék 29,99 euró, az Xboxon pedig 34,99 euró.

Legutóbb a Szinkronban a  
sebb részével, a képek ábrázol  
sem nélkülözi az  
gót...  
Az Ur 2552-ig...  
Túl...  
atombunker, illetve az  
úgynevezett "...a...  
hirdetk már...  
s forok...  
mint...

Van elcsúszva is a világ, United Nations  
ons, 1992-ben, a Nemzetek  
tek U. Ezen  
a világ adatai szerint, mely mind-  
mennyire meggyőző, 2552-re  
kolóniákat, minem nem

[illegible]

**GYZ DOKTOR BÖNCASZTALÁN A MICROSOFT SZUPERJÁTÉKA**

[illegible]

venek. Még pontosabban: Hagen  
nyak vértágító szűveltsége.  
Vallási vezetők, jelen pü-  
sákok nemrégiben fel-  
dó, veszedelmes s főtél-  
mes körök felkelték  
az emberiséget, melyre  
– mint ilyen – általuk  
képezett minősített ke-  
züköz volt hivatott.

Thaddeus Cole admirális nyolc év-  
esztendővel ezelőtt, a helyes-  
azonnali kényeztetés a Cole  
személyében, amikor által vezérelt hajó fel-  
fedheti ember által lehetetlen körülmények között  
adatait – így módon egyrészt kényeztet-  
munkához, hogy a Covenantok az érintett  
területen azonnal elpusztítsák a kényeztet-  
Mindezenközben, egy a Republic folyó kato-  
nai kísérletek mindegyike kényeztet-  
gyakorlati munka, a Spartan II kódnév alatt is-  
m. projekt, mely profil a Spartan kényeztet-  
katonák előállítását a kényeztet-  
szupernumerárius kényeztet-  
nyez. Külön öröm: minden az ilyen el-







# HALO







am nemhát  
készsé

[illegible][illegible]

történi pszichológia nem minden esetben bizonyítva is azt a tételeket, hogy az állatok az emberre hasonlítanak.

## AJÁNLHATÓ

A  
sege s nem kevésbé  
mutat idők  
Az immár kultikus  
sorozat, a Giants:  
nőla,  
s  
ne essék, ne fessék! Nem a  
érdemeit kívánom meg le- ni, végére is  
alkotói k s m  
köszönhetően a  
az valaha keltezett  
shooter címét. ne hidd, nem  
- fíkázni lehet.  
som az alkotók  
a az megalkotá-  
sakor a  
rán a  
kézzel. amúgy két  
séta a

hosszúdlók fel, Párizs  
jött, Leir-fasz min-  
denn, majd szobor-  
állás. 5 km séta a  
szab...ban, persze  
még lesz. Aztán  
Kül, Láz és más. Az-  
nak... Kőr-  
...mész egy  
többes...  
...mely...  
...egyetlen textúra  
...leletet hozza  
fel. Párizs... Leir-  
fasz minden, majd  
még lesz. 5 km sé-  
ta a szab... szobor-  
állás. 2000...  
...vég...  
...A Hala...  
...hozza...  
...ilyen is van... nem  
Említest érdemel még a mű határozatlan erős  
...támogatottsá...  
...tükreben  
...négyen egyszer... össze érőn-  
...ko-



# HALO

**BUNGIE/MICROSOFT**

<b>GRAFIKA:</b>	<b>KIVÁLÓ</b>
<b>JÁTSZHATÓSÁG:</b>	<b>II</b>
<b>SZAVATOSSÁG:</b>	<b>JÓ</b>
<b>ZENE / HANG:</b>	<b>II</b>
<b>HANGULAT:</b>	<b>KIVÁLÓ</b>

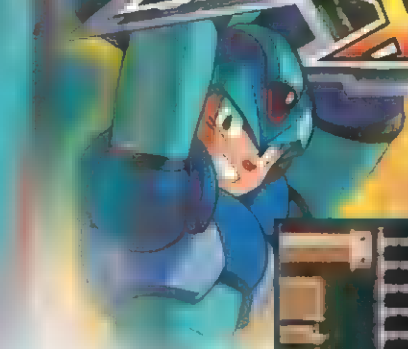
#### 9-4. HATÁRÁNUL

✓ ELYEN KÖRÖNT UTÁN MIT  
TUDAT A JÖVŐ?  
× FÁRADT MŰKÖDÉS

**9.5 pont**



## MEGAMAN Xtreme 2



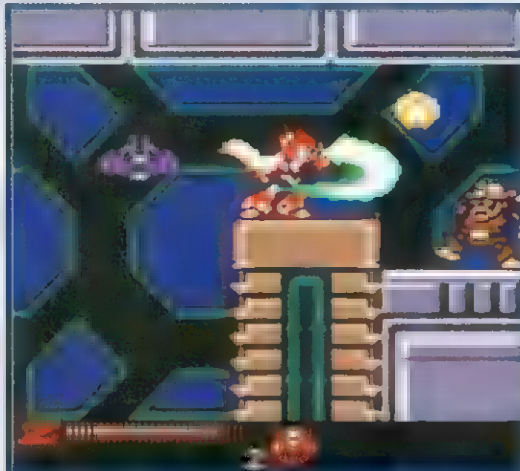
Huhu, ez aztán a név, ezek a stuffok érnek valamit – egy vérbeli Megaman játék Gameboy Color-ra! Igaz, egy picit sajnálom, hogy nem Advance-re jött és került hozzám, de a Color változattal is csuda jól elvartam. Nem megyek bele abba, ki az a Megaman, mert aki nem tudja, viszont játszik már egy ideje számítógépes és konzol játékokkal, az igencsak szégyellheti magát.

Mi történik az Xtreme2-ben? Nos, valami fura dolog folytán, az összes számítógép irányította reploidból törlődik a vezérlőprogram és teljesen használhatatlanná válnak. Mindez egy szupertikus katonai állomáson történik, úgy-



menet közben is válthatunk a két haver között. A pályán felszedett fegyvereket és tárgyakat ■ Start megnyomására előbukkanó Inventory

### KICSI, KÉK, ÉS MAN...



menüben pakolhatjuk magunkra, illetve használhatjuk fel. Számomra meglepő volt, hogy tudtak egy ilyen nagyszerű játékot belepaszírozni ebbe ■ kis kapacitású kazettába. A hátterek a lehetőségekhez mérten szépek és változatosak, csakúgy, mint ■ ellenfelek. Még a zenékkel sincsen semmi probléma. Szóval nekem nagyon bejött a program, tipikus Megaman hangulat árad belőle. Aki szereti ■ ilyen platform, lövöldözős játékokat, esetleg a Turrican-t, annak mindenképpen be fog jönni ez is.

Tibi

hogy felettébb gyanús az ügy. Hőseink útra kelnek, hogy felderítsék a helyzetet, és persze sok fura dologgal találkozunk majd. A helyszínen egy új DNS lélek chip-et fedeznek fel a reploidokban, aminek hatására igencsak fegyvert kell ragadniuk. De kinek ■ műve ez? Ezt kell kiderítenünk!

Választhatunk, hogy X-et vagy barátját Zert irányítjuk, közben a háttérben egy kedves kis leányzó, Iris navigál minket, mint operátor.

A történetet nem csak a kézikönyvből, hanem a kártyára rázsúfolt intróból is megismerhetjük, majd választhatunk a menüből. A beállításoknál a hangokat hallgathatjuk meg és a gombok kiosztásán változtathatunk. A játékot elkezdhetjük Zeróval vagy X-szel is, akik természetesen eltérnek egymástól nemcsak fegyvereikben, de kinézetükben is. Sőt mozgásuk is különbözik egy picit, de ami a legjobb, hogy más utakon járnak. Tehát ha X-szel indulunk el az első pályán, ő a föld alatti barlangot választja, míg Zero a felszínen próbál szerencsét. Ami a legjobb, ■ későbbi részekben elérhető Scramble Change, amivel a szükséges feladat megoldásához,

KICSI, SÁRGA ÉS MINDIG...

## toki tori



Ilyen komolyan mandom nincsen! Amikor ezt a kezdet betettem a gépbe, azt hittem becsúszott a hűtőgőz, akkor már késő, Megismertem mindenkivel a nagyszerű történetet, amely úgy kezdődik, hogy volt a csirkefarm, ahol mindenki bé-

kességben élt... De egy nap, eljött egy gonosz, mágikus erő és elrabolta a tyúkokat és az összes tojást! Igen ám, de egyetlen tojás lepotyant a földre és kettétört. Belőle kelt ki Toki Tori, a kicsirke, aki nem egy hétköznapi teremtmény! Szentanója volt testvérei elrablásának és elhárította, hogy megmenti őket. Fel mászott a környék legmagasabb hegycsúcsára, hogy lássa, merre repülnek a tojások. Egy sötét kastélyt fedezett fel, melynek környéke tele van elrabolt csirkékkal. Utak indul hát, harcba száll a gonosszal! A legjobb ■ egészen, hogy ezt a történetet megnézhetjük egy kis animáció formájában is ■ játék elején.

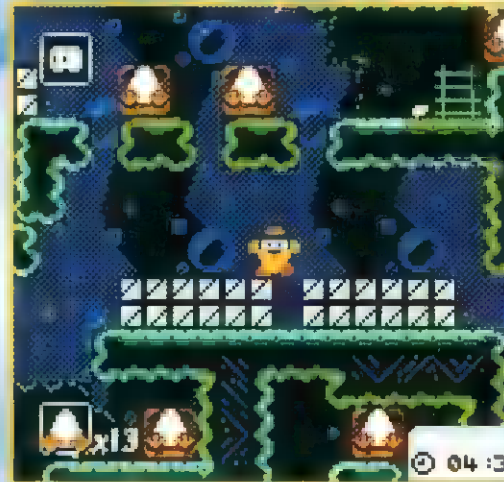
A játék mindezt teljesen komolyan gondolja, ugyanis a cél, Tokival végigjárni a szinteket és összeszedgetni ■ tojásokat. Az egyre nehezező szinteken logikáivá próbálnak válni ■ feladatok, kissé talán ■ lemmingshez lehetne hasonlítani. Mindig adódik egy akadály, amin át kell jutni, vagy egy tojás, amit nem érünk el, csak ha létrát használunk, hidat építünk stb. Miért is állítottam azt, hogy Toki Tori nem egy átlagos kicsirke, nos azért mert a pályák előrehaladtával bizony felfedezi saját varázserejét is, és annak segítségével lesz képes elhárítani az akadályokat, legyőzni ■ monsztereket, stb.

A grafika sajnos elég gyér, főleg mivel alig látszik ■ fekete háttérben barna létra és hasonló a hasonló objektumok. Próbáltam Advance-ban is a programot, de a

gyenge kijelző csak rontott a lát-  
hatóságon. Az irányítással se voltam megelégedve, mivel csirkénk alig képes ugarni és úgy mozog, mint egy lassított

felvétel. Unalmas és egyhangú lesz tőle a játék. Még ■ kétszer egy irányba húzott joypaddal behozható futás se nagyon segít rajta. Az egyedüli, ami feldobja, az a hangulatos és dallamos zene. Szerintem poénnak meg röhögni jó, de komoly szórakozást ne nagyon várjtok tőle.

Tibi



### MEGAMAN EXTREME

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

✓ ÁTCONDOLT, KISZÜRTETT

× JOY-ANIMÁCIÓ BÉTES SOKKAL

MOVIE KÉRTÉK KI

9 pont

### TOKI TORI

CAPCOM

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

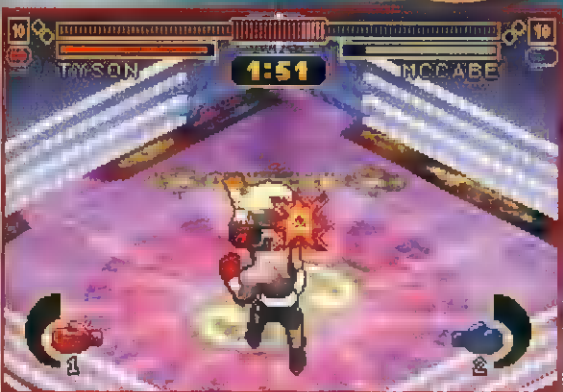
1 JÁTÉKOS

✓ HIRDETETTLENÜL BUCYUTA

× LASSÚ ÉS UNALMAS

5 pont





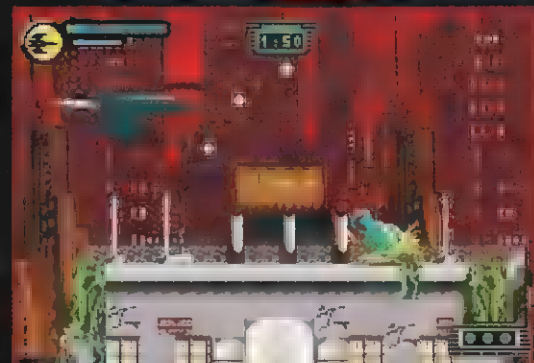
Endrédy "Neon" Tibi

**A FÜLEMET NE, HA KÉRHETNÉM!**




ma

Time



1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

**7.5** pol





## INSPECTOR GADGET ADVANCE MISSION



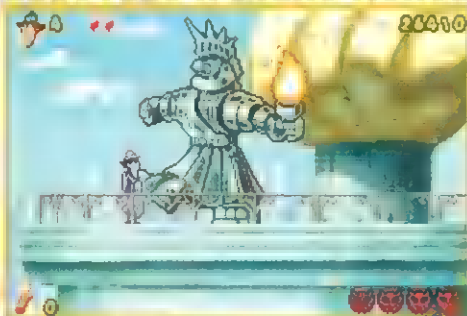
Az Inspector Gadget kiű-nően bizonyítja a "ne létező első látásra" című alapvetést. Amikor először ugrottam neki a játéknak, kabé őt perc alatt lett elegendő az egészről: mi ez a marhaság? A grafika közepes, a zene borzalmas, a hangok gyatrán szólnak. Szegény Gadget felügyelő kapott egy harmatgyenge játéktelalozgást - gondoltam, én, a kis naiv.

Mivel öt perc játék után még sem illik ítéletet hozni (rettegve tisztelt főszerekesztőm pedig az éppen soros alteregójához illő módon büntette meg - mostanság valószínűleg békává varázsolna), adtam még egy esélyt a anyagnak. És lássatok csodát: fél óra múlva már nem is tűnt annyira rossz az a dolog, újabb fel-lőrácscsa elteltevel pedig már kifejezetten tetszett. Jópofa ötlet, hogy az átlagos, ugorj ide, ugorj oda platformjátékot a szereplők feladattól függő válto-gatásának lehetőségével dobta fel. Ez esetünkben konkrétan úgy néz ki, hogy a játék során bármikor karaktert cserélhetünk (Gadget, Penny, és a kutyá, akinek sajna elfelejttem a nevét...azaz dehogya, hisz benne a turoi-alban, ott nevén szólítják: Brain), a különböző karakterek pedig külön-böző modulokhoz képesek. Gadget helyből ugrik hatalmasat, a fejből elő-ugró kalapáccsal hatékonyan bünteti az ellenfeleket, no meg dinamitot rak le, Penny tud úszni, és irányítása alá vonja a pálya meghatározott részein rohangáló robotokat, Brain pedig kicsi, gyors, távolra/magásra ugrik, valamint veszély esetén elcázni is képes magát. A fenti tulajdonságokat megfelelően változtatva/felhasználva kell leküzde-nünk a pályákon élénk tornyosuló aka-dályokat, ez pedig azt jelenti, hogy né-ha bizony gondolkodnunk kell. A kar-akterváltogatás műsorszámán kívül az Inspector Gad-get feladatai ráadásul változatosság, és nagyon jól időzítették: ahogy meguntad az ugrálást, rögtön eléd rak egy ajtót, amit valahogy fel kell robbantanod, vagy egy olyan részt, ahol a Gadget kalapjába épí-tett propeller segítségével röpködni kényszerülsz. Sajnos a bőséges belső tartalomhoz elég szegé-nyes külső megvalósítás kapcsolódik, és ez meglehe-tősen lerontja az összképet. Hiába mesélük el a játék elején, hogy különböző nagyvárosokban kell majd kutatnunk a M.A.D. által elhelyezett őrdögi gondo-

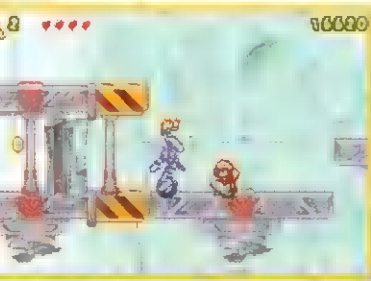
latbefolyásoló szerkezetek után, ha a helyszínek maximum a hátterekben különböznek egy-mástól, a pálya egyéb elemei tel-jesen ugyanazok Párizsban, mint New Yorkban. A játék zenéinek elkö-vetőjét meg el kéne verni valami kemény és gőcsörtös tárgyal, mert amit itt művelt, az kritikán aluli. A zene nem csak szimplán rossz, hanem egyenesen idegesítő: a magam részéről pár perc után ki is kapcsoltam, és az eredeti rajzfilmsorozatot zenejét hallgattam helyette.

Gadget GBA-s kalandjait a fentiek miatt a fogja mindenki szeretni, de ha meg tudod bocsátani neki a hiányosságait, akkor nyugodtan tegyél vele egy pró-bát, mert ronda, de finom!

## BIGYÓ FELÜGYELŐ A VILÁG KÖRÜL



A karakterváltogatás műsorszámán kívül az Inspector Gad-get feladatai ráadásul változatosság, és nagyon jól időzítették: ahogy meguntad az ugrálást, rögtön eléd rak egy ajtót, amit valahogy fel kell robbantanod, vagy egy olyan részt, ahol a Gadget kalapjába épí-tett propeller segítségével röpködni kényszerülsz. Sajnos a bőséges belső tartalomhoz elég szegé-nyes külső megvalósítás kapcsolódik, és ez meglehe-tősen lerontja az összképet. Hiába mesélük el a játék elején, hogy különböző nagyvárosokban kell majd kutatnunk a M.A.D. által elhelyezett őrdögi gondo-



# DRIVEN

What drives YOU?

FORMA 1 AMERIKAI MODR



korrekt, sérüléskor vagy ütközéskor kaszmidarabok repülnek le az autónkról, és még a durvább, robbaná-sokkal tarkított tömegjelene-tek során sem lassul be a

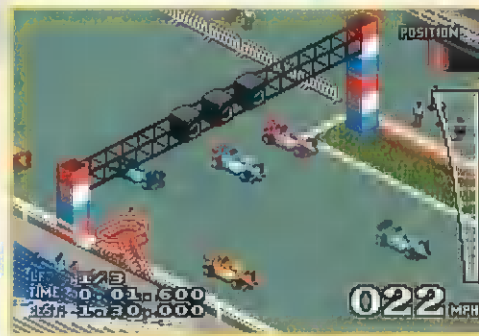
A tavalyi éve egyik legnagyobb bukása volt a mi jó öreg Sylvester Stallonénk mára már meglehetősen kopottas neve által fémjelzett Driven című alkotás. Ahogy Al Bundy mondaná: a film annyira jó volt, hogy nálunk csak videón jelent meg. Ebből rögtön a film minőségre is következtetni lehet (meg abból is, hogy idén számos kategória-ban jelölték az anti-Oscarként számon tartott Arany Málna díjra, de csak egyet "nyert" meg). Aki volt olyan szerencsés, és nem találkozott a nagy művel, íme a zanzásított tartalom: Stallone bácsi egy kiöregedett Cart-au-tóversenyzőt alakít (a Cart tulajdonkép-pen F1, csak pepitában), aki szárnyai alá vesz egy feltörekvő tehetséget, a srác azonban hamarosan arrogáns lesz és megtagadja mesterét... a többi gondolatot sejtitek, Rocky huszonhatod-szor, csak most autókkal.

Ebből a alapanyagból milyen más játék is készíthetett volna, mint autó-verseny. Ha nagyon kategorizálni ké-ne, akkor "arade stílusú F1 szimulá-ciónak" nevezném a anyagot, ahol nem sokat számítanak a fizika törvé-nyei, annál inkább a látvány, az pedig a Driven esetében (a GBA képességeihez mérten persze) kitűnő. A game izometrikus nézetet használ, mely-ből remekül követhetők az események, ezzel tehát nincs baj, ahogy a játékmódok változatosságával sem. Játshatunk sztori módban (itt a film csodála-tosan primitív történetét követhetjük végig, és a versenyeken kívül bonusz feladataink is akadnak), gyakorolhatunk vagy gyors versenyt futathatunk egy kiválasztott pályán és csapattal, vagy akár a baj-nokságon is indulhatunk. Van többjátékos üzem-mód is, maximum négyen nyomathatjuk a Drivent egymás ellen.

Amit viszont szokni kell, az a kocsi irányítása, mert az bizony kicsinykét furcsa (túlsgósan érzé-keny) elsőre. Nemi gyakorlással persze megszok-ható a dolog, de mivel a verseny közben a kocsi sérülnek, és ennek következtében meglehetősen gyorsan fel is robbannak (ekkor hátrakerülünk a mezőny mögé) nem árt, ha urai vagyunk a gé-pünknek. Erdemes gyakorolni, mert miután meg-szoktuk koci viselkedését, nagyon élvezetessé vá-lík a száguldozás. A versenyek gyorsak és pör-gősek, hatalmas tömegkarambolokat tudunk összehozni, és még totálisan vert helyzetből újra-indulva is lehet nyerni. A grafikai megvalósítás

játék A Driven mindent összevetve kellemes családás: jó kis adrenalin-pumpáló autóverseny, ami elég lefedeznivalót és kihívást nyújt ahhoz, hogy soká-ig odakössön a gép elé. Az igazi Forma 1 szimul-ációtól távol áll, de ilyesmire GBA-n a na-gyon szabad számítani, arra ott van a komolyabb tudású nagytéstver...

Liquid



## INSPECTOR GADGET

ADVANCE MISSION

GRAFIKA: **LEVEGŐ**  
JÁTSHATÓSÁG: **JÓ**  
SZAVATOSÁG: **JÓ**  
ZENE / HANG: **SZALMAS**  
HANGULAT: **JÓ**

14 JÁTÉKOS  
MENTI KÁRTYÁRA  
LEVEGŐ

✓ GONDOLKODTATÓ VÁLTOZATOS  
FILMSZTORI  
× CSÚNYÁSKA HANGOK  
× HANGULAT

6.5 pont

## DRIVEN

BAMI ENTERTAINMENT

GRAFIKA: **JÓ**  
JÁTSHATÓSÁG: **JÓ**  
SZAVATOSÁG: **JÓ**  
ZENE / HANG: **LEVEGŐ**  
HANGULAT: **JÓ**

14 JÁTÉKOS  
MENTI KÁRTYÁRA  
LEVEGŐ

✓ GYORS ÉS LÁTÁNYOS  
JÁTÉKMÓD  
× A HANGULAT NEM KELL  
GAGYI IZMETI EGY GAGYI FILM  
ALAPJÁN

7 pont





**N**a, ezt is megéltük, Crash Bandicoot egy Nintendo masinán, még ha a Gameboy Advance is az a masina! Mindenki kedvenc rókája-nak gémbójos kalandja szerencsére tartozik a megszokott gyors rókabőr kategóriába (róka-rókabőr: figyeltek?), hanem önmagában, minden pléjsztésőns előélet nélkül is élvezhető alkotás. A játék minőségéről mondjuk már az is elmond valamit, hogy Crash barátunk GBA-s kalandjait az a Vicarious Visions a felelős, akik már komolyan letették a névjegyüket a platformon: a két nagyszerűen kinéző/játszható Tony Hawks Pro Skater-ről van szó ugyebár. A GBA-s Crash szinte mindent tud, amit a PS-2 elől valaha is felmutatott, csak most poligonok nélkül, a jó öreg aldatézetből szemlélve az akciót. A Crash Bandicoot XS grafikailag, és animáció terén teljesen rendben van, sőt, meg merem kockáztatni, hogy az egyik legszebb (általán látható) Gameboy Advance-es játék. A tartalommal sincs semmi baj, aki már látott valaha életében Crash-játékot (itt most valószínűleg a magyar konzolos populáció 95 százaléka) beszéljék az rögtön otthon fogja magát érezni benne. A pályák világokra osztása, és a világok végi kötelezően legyőzendő főellenfél is megmaradt, a poénos minigamekről is beszélve (pl. itt is találkozhatunk majd "Nagy szörny elől menekülünk a jegesmaci hátán"-feladatokkal, de részünk lesz majd egy jó kis, a Space Harrier-re emlékeztető lövöldözésben is. A mozdulatok is maradtak a régiék, Crash ugrik, pörög, és a főellenfelek legyőzése után új mozdulatokat kap - ilyen például a dupla ugrás vagy a felugrik-aztán-odacsapja-a-földhöz-a-fenekét-hogy-mindent-és-mindenkit-szétverjen-vele című akrobatikus mutatvány is.

A sztori (mint mindig) kedves csacskaság: a nagyon-nagyon-nagyon gonosz Cortex leicsinyíti a Földet, és Crash-re vár a feladat, hogy a titokzatos lila kristályok összegyűjtésével mindent visszaállítson a régi kerékvágásba. Ami a legfontosabb: a régi jó Crash-es hangulat is a helyén van száz szá-

zaléig, senki megmondaná, hogy a játék mögött nem első három részt fejlesztő Naughty Dog áll.

Ha mindenképpen kritizálnom kéne valamit (és miért is ne tenném) akkor a "menekülő" részek irányítása lenne az. Nem arról van szó, hogy rosszul, vagy késve reagálna a játékok a parancsainkra, hanem arról, hogy a kis képernyőn néha nagyon nehezen követhető ez a fajta, rendkívül gyors reakciót megkövetelő, gyakorlatilag folyamatos rohanásból és ugrásból álló akció. Ennek köszönhetően helyenként nehéz megsaccolni, hogy a következő ugrásunkkal hol is érünk földet - a rossz helyre érkezés következményeit meg ugye nem kell külön ecsetelnem... Ettől az apróságtól eltekintve a Crash XS egy nagyszerű kis játék, minden, a stílust kedvelő GBA tulajnak kötelezően beszerzendő darab.

## KIS CRASH, NAGY ÉLVEZET



### CRASH BANDICOOT XS

UNIVERSAL

**GRAFIKA:** KIVÁLÓ  
**JÁTSZHATÓSÁG:** KIVÁLÓ  
**SZAVATOSSÁG:** JÓ  
**ÉRTÉK / HÁTTÉR:** JÓ  
**HANGULAT:** KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS  
NEMELI KÁRTYÁRA

✓ UGYANAZT AZ ÉLMÉNYT NYÚJTJA MINT A PS2 GYÖNYÖRŰ VERZIÓJA  
✓ A MANGA STÍLUSÚ KÉPZŐMŰVÉSI BELÁTHATÓK

**9 pont**



MEKOROSZKAI SZAKIK

**E**sorok szövegszerkesztőbe pötyögésével nagyjából egy időben mutatták be az amerikai mozik a Fox új háromdimenziós animációs filmjét, az Ice Age-et. A film egy csoport állat (mamut, kardfogú tigris, egy menyét-feleség no meg Scrat, a gúliszerű ősmakus) kalandjait meséli el, akik egy csecsemőt találnak, és megpróbálják visszajut-

sabban képes lenne szórakozni vele. Nemi pozitívumot is sikerült azért előásnom: ez pedig a zene, ami igazán aranyos és hangulatos, gondolom a film dallamait (melyet David Newman nevéhez fűződnék) vették kölcsön a játékhöz. A hangok szintén rosszak, az intro pedig a filmből digitizált, egész jó minőségű képekből áll. Tulajdonképpen sajnálom, hogy ilyen gyengusra sikerült a játék, egy jól megcsinált feldolgozás bizonyára sokaknak hozta volna meg a kedvét a remélhetőleg hamarosan nálunk is bemutatásra kerülő filmalkotás magtekintésére.



tatni a gyermeket a szüleihez. Vizsgálódásom tárgya pedig a film GBA-s feldolgozása, melyet az A2M követett el az Ubisofttől és az A2M. A film állítólag nagyon jópota (néztek meg a bemutatón, ahol Scrat egy makkal szórakozik - fergeteges!) a játékról ez már nem mondható el. Nem tudom, hogy eredetileg kinek szánták a programot, de nagyon valószínűnek tartom, hogy a fiatal korosztályt célozták meg vele - talán fültségosan is. A játék ugyanis végtelenül egyszerű és gyermeki: javarészt mamut barátunkat irányítjuk benne, kinek hátán ott lovagol a pöttöm gyermek, a célunk pedig természetesen az, hogy rendkívül egyszerű ugrándozással, és néhány ellenfél (ormánnyal törtető) lecsapdosásával a pálya végére jussunk. Az Ice Age a platformjátékok egyik legújabb csapdájába esik bele: unalmas. Kihívás gyakorlatilag nincs benne (a pályákon begyűjtött makkok egyben az életeink számát is jelentik, és rengeteg van belőlük), mert a megoldandó feladatok egyszerűek, mint a póton, még a főellenfelek is legyűrhetők pár perc alatt. A pályák a lehető legegyszerűbben vannak felépítve, a legyőzendő akadályok pedig elég gyakran ismétlődnek ahhoz, hogy fél óra játék után már csukott szemmel csináljuk végig őket. Nehézséget talán csak a menyét koma rohagolás pályái jelentenek, vele ugyanis egyfolytában és gyorsan kell ugrálni, köszönhetően a folyamatosan előre scrollozó képernyőnek. Gonosz lesznek: ezt a játékot összecsapták, és most a film patinás nevével próbálják eladni. Grafikailag abszolút középszerű, egyedül a hátterek azok, amik megjutják a manapság elvárható GBA-s színvonalat. A szereplők kidolgozása sok kívánnivalót hagy maga után, animációjuk alig pár fázisból áll, az ellenfelek unalmasan ismétlődnek, szóval gyengéske az egész. Lehet, hogy az ifjoncknak bejön a



### ICE AGE

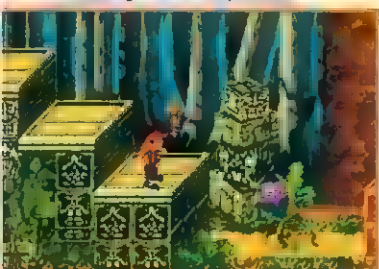
UBI SOFT

**GRAFIKA:** KIVÁLÓ  
**JÁTSZHATÓSÁG:** KIVÁLÓ  
**SZAVATOSSÁG:** KIVÁLÓ  
**ÉRTÉK / HÁTTÉR:** JÓ  
**HANGULAT:** KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS  
NEMELI KÁRTYÁRA

✓ ARANYOS ZENE  
✓ GYERMETEK JÁTEKMELET  
EGYSZERŰ ÉS EGY IDŐ UTÁN NAGYON UNALMAS

**4 pont**







MACSKA-EGÉR HARC

## Tom & Jerry: The Magic Ring

Nagyon megörültem, mikor megláttam, hogy egy Tom & Jerry program érkezett GBA-ra. Már csak azért is, mert anno nagyon szerettem a Tom és Jerry-t és Classic Gameboy-on is szerettem egyike a legnagyszerűbb másképlős játékoknak. A Magic Ring néven debütált változat elég sokban hasonlít elődjéhez. Nem állítanám, hogy jobbra sikeredett. Lássuk miről is van szó tulajdonképpen.

A két figura mindenki számára ismert. Van ugye Tom, meg Jerry, mindig üldözik egymást, stb. Nos, ezúttal kicsit más a helyzet, ugyanis nem egymást és nem is gépet fogjuk üldözni. Ezúttal van történet is, méghozzá Chip a varázslónál indul minden... Az ő hűséges macskája Tom. Egy napon Chip megmutatja Tomnak azt a



Egy kicsit többet vártam a programtól, főleg, hogy akaratlanul is a régi Tom & Jerry-hez hasonlítottam. Nem jött be az irányítás, ami bár pofon egyszerű, mégsem elég korrekt ahhoz, hogy időben lecsaphassuk az ellenfelet, hogy átugorhassuk az akadályokat vagy csapdákat. Valahogy a zenére sem emlékszem, tehát nem gyakorolt valami nagy hatást rám.

Összességében egy teljesen általános programról van szó, semmivel nem tűnik ki a többi másképlős, ugráló, futkosós játék közül, maximum annyiban, hogy roppant unalmas kezd lenni egy idő után.



varázsserejű gyűrűt, ami az utolsó kísérlethez kell és amit Indiába kell szállítani. Természetesen a lókötő Jerry is ott állokodik a közelben és eljátsszadzik a gyűrűvel, amíg ő nem figyelnek oda. A gyűrű rászorul a fejére, és az istenért nem tudja levenni. Pont úgy néz ki, mint egy kis egérkirály, koronával a fején. Tom feladata, hogy vigyázzon a kincsre, amiért busás jutalmat kaphat, vagy végleg egy egyszerű házimacska sorsra maradhat. Mondanom sem kell, elindul a hajsz Jerry után.

A játék során választhatunk, hogy melyik szereplő bőrébe bújunk, de a pályák között nem sok különbséget vettem észre a két karakterrel játszva. Jerry fején a koronával rohangál, míg Tom úgy megy, mintha részeg lenne. Egy szokásos Tom & Jerry platformjátékról van szó, ahol a cél nem más, mint végigfutni a pályán, Tom által felbérrelt segítő macskákat megdobálni tányérral (akik érdekes módon ugyanúgy megtámadnak, ha Tommal vagyunk), ha kell szétcsapni őket baseballütővel, kikerülni a kandallóból kipattant lángcsóvákat és egyéb akadályokat, stb. Összesen négy pályát tartalmaz a program,

### TOM & JERRY

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENÉ / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ MEGLEPŐEN A GRAFIKA ÉS KEDVELJÜK TOMOT  
× TOM MEGINT LESZEREPTEL

6 pont

ADJUNK A KACSAHÍK NEGRÜTI

## DONALD DUCK ADV@NCE! #



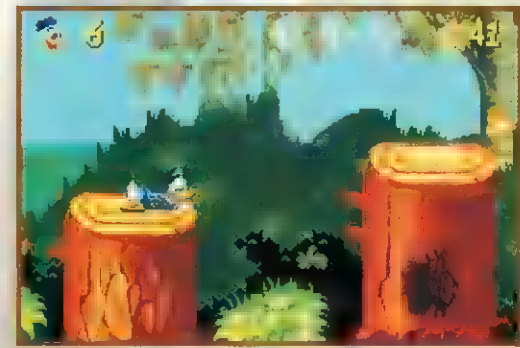
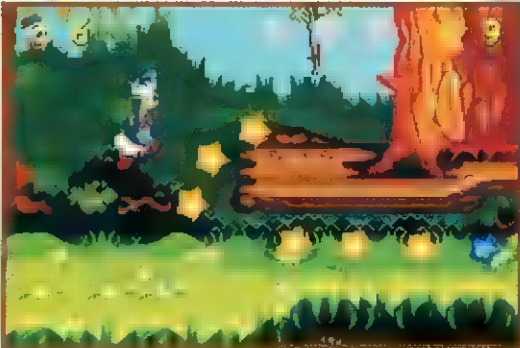
Nem is olyan rég volt, hogy Playstationre érkezett egy Donald game. Akkor arról volt szó, hogy Daisy-t elrabolta valami gonosz szörny és "jaj de meg kell menteni". Nos, ezúttal megerősítették ám a fantáziájukat a fiúk. Ezúttal Daisy-t elrabolja egy gonosz szörny és "jaj de meg kell mentenünk". Daisy ugye Donald szerelme, aki riporterként dolgozik és folyamatosan veszélyben forog az élete. Seba, nem lesz olyan nehéz megtalálni, hiszen Donald barátja, Gyro feltaláló és teleportgépet kovácsolt össze, ami energiakristályokkal működik. Igen ám, de a gonosz szolgálai felkekednek és elcsórják az majdnem az összes kristályt. Donaldnak előbb meg kell találnia a követ, mivel azzal a kevés, ami maradt nem tud messzire teleportálni. Így szedegeti a követ és mindig egy kicsit messzebbre jut.

Hogy is néz maga a játék? Nagyon egyszerű, tipikus platform stuff, futkosunk, ugrálunk, felmászunk kötelekre és bemászunk az alacsony barlangokba is. Kezdséknél a történetet megnézhetjük rövidke kis animáció formájában, majd a menüben válogathatunk az új játék kezdése, a demo mód, a galéria és a beállítások között. Ez utóbbi nem más, mint a hang és zene ki-be kapcsolása. Ha a Continue-ra nyomunk, megadhatjuk a pályakódot és onnan folytatódik a játék, tehát a kártya nem tartalmaz mentési lehetőséget.

A pályák nagyon szépek és gazdagon díszítettek minden jóval. Tüskék, ellenfelek, madarak, kötelek, gyémántok, alagutak, szakadékok és nem utolsósorban mutatós háttér. Mindez kiváló lenne, ha a kijelzőn látszana is belőle a lényeg, mert az sajnos nem elég, hogy összehatásában jól néz ki, ha nem tudjuk megállapítani, hogy mi a háttér és az a platform, amire rá lehet ugrani.

Különben a pályák sablonja ismert már más Playstationos játékokból, vagyis három energia követ jól elszórták és ezeket kutatjuk fel. Mikor valamelyik követ közelbe érünk, találunk egy könyvet, amit megérintve megindul egy visszaszámolás. Tehát sietnünk kell, és felvenni a megjelenő követ, mert az idő leteltével ismét eltűnik és mehetünk vissza a könyvhöz. Természetesen ilyenkor betesznek valami jó szívatós akadályt, hogy az istenért se tudjunk átjutni időre (bár szerencsére többnyire megoldható a feladatok elsőre is).

lán még a Donald volt ami a leginkább bejött, mivel nem akarnak többet kihozni a játékból és a gép lehetőségeiből, mint amire képes. Illetve a grafikai megoldásokat leszámítva, de még így is a játszható maradt.



### DONALD DUCK

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENÉ / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ ÖSSZETETT TEREP, JÓL NEZNE KI  
× HA LÁTSZANA BELŐLE VALAMI A KIJELZŐN

7.5 pont



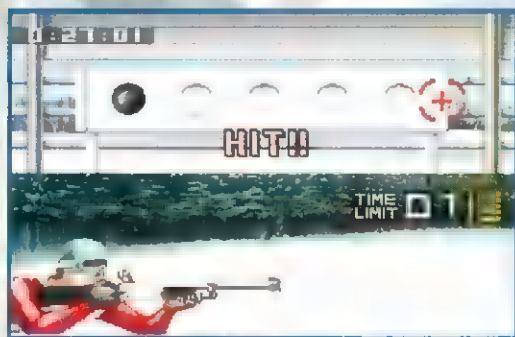
gba

ESPN

# International WINTER SPORTS 2002.

Amerika rendezett, szép nagy botrány is kerekedett belőle. Biztos mindenki hallott róla, milyen korrekt módon folyt

Ami viszont igaz, csak nagy pozitívum, hogy a Gameboy Advance játék közül a Winter Sports az egyedüli, mely tartalmaz többjátékos lehetőséget (Excite Mode). Link kábel segítségével akár négy gépet is összeköthetünk. Talán úgy van valami értelme a játéknak, egymás ellen, rekordokat felállítani és megdönteni, stb., mert egyedül játszva és semmi élvezetet nem találtam benne. Sem a bajnokság, pedig a gyakorlás nem köti le igazán a játékost, mivel alig van beleszólása a képernyőn történő eseményekbe.



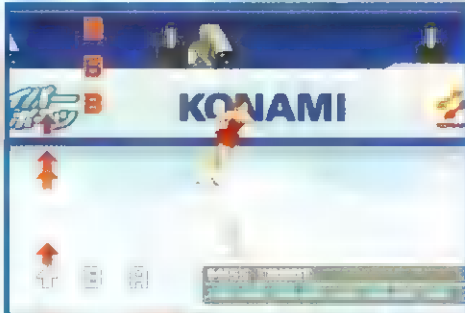
le a Téli Olimpia. Hozzánk is érkezett az Olimpiai játékok palatájáról összeválogatott programok ideje Gameboy-on. Rossz előérzetem volt, de miután megnéztem, biztos állíthatom, hogy bár ne jött volna! Ez egy borzalom! Hogy miért is? Nos, lásuk...

Fogták és rázsúfoltak a kazettára annyi játékmódot, amennyit csak tudtak. A listát nézegetve kissé hasonlított az érzés a régi "100 in 1" jelmondatos készülékek cardridge-jára. Valójában ugyan azt a motort használják minden módban, csak a nézetet változtatják. Van ám itt minden, Ski Jump, Downhill, Freestyle Ski, Short Track, Jégboleet, Snowboard, Bob, Biatlon, amit csak akarunk.

Az irányításhoz semmi ész nem kell, csak nyomogatni a gombokat. A legjobban a Biatlon tetszett, ahol sífutás sík terepen és célba lövés van kombinálva. A futás abból áll, hogy az irányokat és az egyik gombot nyomogatjuk, mint állat, majd a célnál lehajol a figura magától és jön a lövés. Van 5 céltábla, melyeken jobbra-balra futkos egy célkereszt és nekünk a megfelelő pillanatban kell megnyomnunk a tűzgombot. Bámulatos, hol tart ma a tudomány! A többi mód irányításába nem is mennék bele, mert szintén hasonló IQ-huszar feladatokkal fogunk találkozni.

A grafikai kidolgozást nem fogom szidni, mivel ezen a kijelzőn egész jól mutat, a havas tájnak köszönhetően szép világos és átlátható. Egyedül a nézetekkel vannak gondok, például a bobozásnál, mivel felülről látjuk emberünket, kb. egy méteres távolságból. Tehát a pályából, hogy milyen kanyarra számítsunk, semmit se fogunk észrevenni. Igaz ez a Snowboard Pipe nevű módra is.

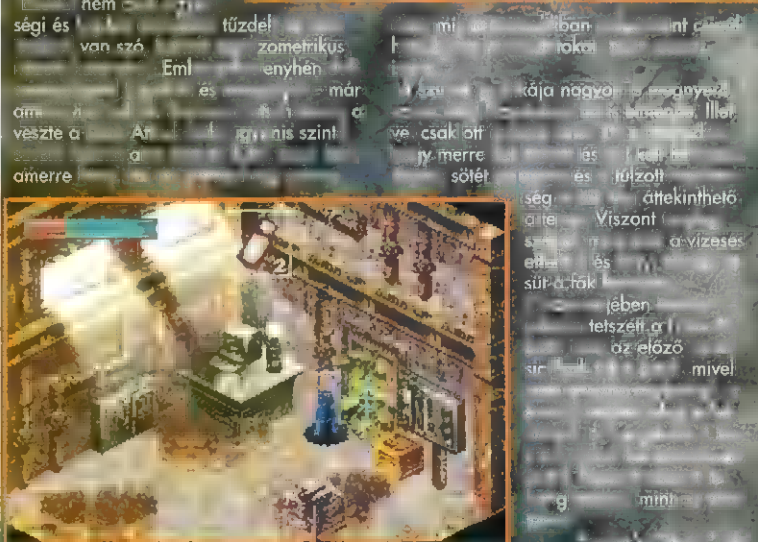
576 KONZOL



## NEMZETKÖZI TÉL

INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002	
KONAMI	
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHEATÓSÁG:	ELLENKÉRT
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES
14 JÁTEKOS LINK KÁBEL	
✓ TÖBBJÁTEKOS MÓD × HÍMETETLENÜL PRIMÁRIV KEZELÉS	

# 5 pont



JURASSIC PARK: DINO ATTACK	
KONAMI	
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHEATÓSÁG:	ELLENKÉRT
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ
1 JÁTEKOS	
✓ MENYERŐ GRAFIKA × KIBŐRÍTŐ RÁNYTÁS	

# 7 pont



**O**römmel teli volt ez a hónap, ritkán fordul elő, hogy ennyi pozitív dolog fordul velem elő ilyen rövid idő alatt. Kezdődött minden azzal, hogy Bójtós barátom oda adta MegaDrive-t és hozzá a teljes Sonic sorozatot. Így újra átlélhettem a régi nagy kedvenc fantaszitkusan jó pályáit. Már ez is elég lett volna a üdvösséghez, de a java csak ezután következett. Épp bent jártam és a következő szám leendő tartalmát nézegettem, mikor megkaptam a szemem egy címen, meghozza a Golden Sun-on. Mivel már sokat hallottam erről a híres neves RPG játékról, gondoltam megkértem a főnököt, hogy csináljam én a tesztet. A másik okom, hogy még nem volt nálam Game Boy Advance és már régóta terveztem, hogy egyszer kipróbálom ezt a szimpatikus kis masinát. A Golden Sun cikk megszerzése viszont nem volt egyszerű dolog, mert sajnos már Csipi megkapta a játékot, de gyorsan segíteni tudtam, felhívtam őt és megegyeztem vele, így enyém lett a teszt. Nem bántam meg, ezt bátran mondhatom! Sokszor írtunk már tesztelők arról, hogy kicsit szűrkének találjuk manapság a videojátékokat. Valahogy nem egészen azt az érzést nyújtják, mint X évvel ezelőtt. Sokszor nincs meg a hangulat, a készítés, hogy neki ülünk egy-egy csillogó anyagnak. Néhány GBA-s anyag kipróbálása után viszont, újra teljes erővel fellángolt bennem a tűz, teljesen rabul ejtett a gép és a játékok is, egészen pontosan kettő. Amikor bementem a gépre (Martin nyitott ajtót, majd egy hangos "Nem veszünk semmit!" kiáltással elszaladt), gondoltam ehhez egy kazal játékot is hozzá, csak hogy legyen viszonyítási alapom és könnyebben meg tudjam ítélni a grafikát. Másrészt minél több GBA stúfiot akartam kipróbálni, szóval összekötöttem a kellemet a hasznossal. A játékok közül a már említett kettő az Advance Wars (gyerekek, az évszázad konzolas stratégiai játéka, ilyet még pipáltam!) és a Golden Sun volt, ezektől egyenesen megkövültem, mintha a Gorgo szemébe néztem volna bele, annyira jók voltak. Egyszerűen szóhoz nem jutok ettől a két stúfiótól, de főleg a Golden Sun-tól! Annyira összevett, hosszú, tartalmas, szép és élvezetes alkotás, hogy én nem is értem miként fért ez bele egy ilyen kicsi, a CD kapacitásához mérten hangyányi méretű kazetába. Hiába készült a kis hordozható GBA-ra a játék, végig olyan érzésem volt, mintha egy PlayStation-játékot tesztelnék, és ez figyelembe véve a gép kapacitását jelentős dolog. Kértem a GS-t teljesen kómalyan venni, mert bátran felveszi a versenyt az otthoni konzolokra készített nagy RPG játékok-

# Golden Sun

kal, sőt sokat még le is főlöz! Aki felrója nekünk, hogy miért foglalkozunk GBA-val, annak itt a válasz a felvetésére. Ezért! A Golden Sun-ért, meg a többi hasonlóan kimagasló alkotásért. Figyelmetekbe ajánlom továbbá, hogy az eddigi hordozható gépek azaz a Game Boy illetve ennek Color változata, után a GBA akkora előrelépés, mintha kis Nintendóról vagy C64-ről térnénk át egy SNES illetve PS közönségi tudású gépre! Nagyjából ebből a hasonlatból érezhetitek, hogy micsoda csoda az, hogy egy pár éve még kvarcjáték színvonalról felemelkedtünk a színes, nemegyszer 3D-s szintre. Félreértés ne essék, mert tudom, hogy a GB-re és GBC-re is készültek fantaszitkusan anyagok, mind (a gép tudásához mérten) grafikailag, és a játékmenetét illetően. Viszont minden elavult egyszer, és a GBA tényleg azt a színvonalat képviseli, melyet elvárunk manapság egy hordozható konzoltól. Talán nem véletlen, hogy eddig 5 millió gépet adtak el (és ez a szám folyamatosan nő), sőt a megjelenő játékok mennyisége hamarosan elérheti a 200 darabot! És ez bizony lebecsülendő adat! Jó, hogy nem hibáztat a GBA (hisz a közhely szerint semmi sem az), de egy jól megvilágított helyen (mondjuk egy éjjeli lámpa mellett) tökéletes élményt nyújt. Még akkor is, ha óránként árt nyújtózni egy nagyot, különben azt fogjátok érezni mint én. Pár óra után a végtagok olyan zsibbadás állt be, hogy mozdulni is nehéz volt, nem beszélve a hátamról és nyakamról. Na de most tekintsünk felre ezektől a kellemetlenségektől és kezdjünk bele a Golden Sun elemzésébe.

## ARANYAT ÉRŐ JÁTÉK

A Golden Sun egy hagyományos RPG játéknak tekinthető. Sok nagy CD-s meg DVD-s játék megirigyné azt a kidolgozottságot, amit be-

lepréssel-tek ebbe a GBA-s kaziba. Az első fontos napirendi pont, amit meg kell osztanom veletek a sztori. Ebben a kérdésben olyan nagy klasszikusokkal veszi fel a versenyt a GS, mint a Final Fantasy VI, vagy a Chrono Trigger. Nehéz dolgom, mert hordozható konzolra szinte egy komolyabb RPG jelent meg. Leszámitva persze a Zeldát még a régebbi GB-kre, de GBA-ra a GS a legelső ilyen típusú mű. Csak hát a különbség, hogy FFVI-t és CT-t kifejezetten SNES-re fejlesztették ki, a GS-t meg GBA-ra, így sokkal látványosabban fest a kis gépen, mint a felsorolt stúfiok a TV-n. Egyébként most olvastam egy ragyogó hírt, miszerint a SquareSoft megbérelt a Nintendoval! Ez azt jelenti, hogy szinte biztos, hogy a Final Fantasy Tactics elkészül GBA-ra, de nem lehet kizárni más régebbi FF játékok átiratait sem! Visszakanyarodva azonban az eredeti kerékvágásra, épp a GS történetét kezdtem ismertetni. Egy teljes egészében klasszikus mégis borzasszítóan hosszú és élvezetes sztori ismerhetjük meg ebben a lenyűgöző játékban. A Golden Sun egy fantasztikus világba röpít el minket. Az Angara nevű konti-

nensen kezdődik a sztori, egy Vale nevű falucsukában. Ez egy kicsiny ám annál különlegesebb település, mivel az emberek rendelkeznek az úgynevezett Psynergy képességgel – az ilyen fajta embert Adeptnek hívják ebből a világban. Ez egyfajta varázsszerűség, melynek mindenki birtokában van itt, valaki kisebb, mások nagyobb mértékben. Persze többről van itt szó, mint egyszerű varázstudományról, hisz mindenki eltérő mértékben részesült ebből az isteni adományból. Sőt mindenki másra képes ezzel a erővel. Valaki tárgyakat tud mozgatni, más elementális varázslatokat tud megcsinálni, megint más gyógyít ezzel. Ahány ember annyi féle képesség. A történet kezdetén még keveset tudunk a Psynergy-ről. Az biztos, hogy csak Vale lakói képesek ennek használatára, és egyben áldás és átok is a itt élők. Áldás, mert megkönnyíti az életüket, viszont átok is, mert egyfolytában titkolózniuk kell a külvilággal. Arany-



kező előtt, senki sem használhatja a Psynergy-t, nehogy valaki is megtudja mire képesek Vale lakói. Tehát Vale egyszerre nyitott (hisz befogadják az idegeneket) és zárt is (mert nem léphetnek ki). Így aztán a falu lakói már régóta még csak nem is ismerik a külvilágot, a fiatalabbak például még annak a szónak az értelmét sem tudják, hogy óceán! Történetünk kezdetén egy óriási vihar támadja meg a falut. A főhős Isaac barátjával Garethtel próbálja megmenteni a vihar következtében bajba jutott falubelieket, ám ahhoz még túl fiatalok, hogy Psynergy-t használjanak. Harmadik barátjukon, Jenna öccsén, a kicsi Felix-en már nem tudnak segíteni, egy nagyobb szikladarab elsodorja őt. Nem sokkal ezután két titokzatos személy is felbukkan Vale-ben. Ők Saturos és Menarid. Valószínű, hogy a Psynergy eredetét kutatják és mivel Isaac kihallgatta őket ezért, nekitámadnak. Persze hamar elintézik a még fiatal fiút. A történet három évvel ezután folytatódik. Isaac és Gareth is megpróbálta a Psynergy használatát, igaz Adept lett belőlük. Egy napon mesterük és tanítójuk, aki kutatja a Psynergy titkát, elküldi őket az Alphet hegységben található Sol Sacuntumba. Ennek az épületnek a mélyén meglepő felfedezések és fordulatok történnek. Először is kiderül, hogy a hegység gyomrában négy elementális kő rejtőzik, lényegében ezek biztosítják az emberekben a Psynergy képességet. Ezek a klasszikus Föld, Víz, Tűz, Szél. Miután Isaac megszerzi ezeket, megjelenik Saturos és csapata, egy titokzatos alak, valamint egy Alex nevű férfi. A titokzatos személyről kiderül, hogy Felix az, Saturos mentette meg évekkal ezelőtt! Saturos megszerezte a négy kőből hármat, míg egy Isaac-nál maradt, közben megjelenik a természetvédő Guradian. Mivel eltávolították a helyéről a követ ezért felborul a egyensúly és a terem,





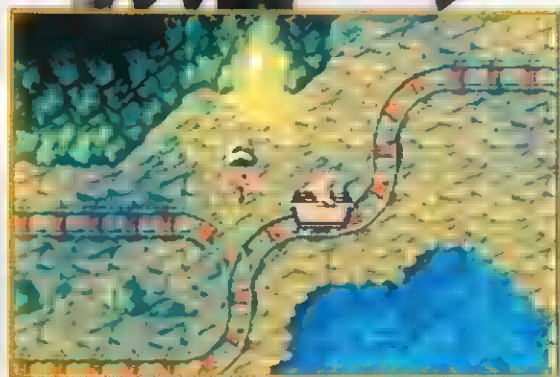
ahol a kövek voltak összeomlani készül. Mindenkinek menekülnie kell, ám előtte még Satorus és csapata elrabolja Jennát és a tanítványait, hogy később cserébe majd a világ pusztulását is okozhatják. Miután a Guardian segítségével Isaac és Garek kijut innen, Vale-ban a Guardian jóvoltából nagy feladatot kapnak. Meg kell találniuk Satorust és vissza kell szerezniük a köveket valamint az elrabolt barátainkat is. És persze nem szabad megfeledkezni a legfontosabból, nem engedhetjük, hogy az utolsó kő is Satorus birtokába jusson, mert az végzetes következményekkel járna. Ennyit a történetben való bevezetésről. Ebből is láthatjátok, hogy egy jól kidolgozott dologról van szó, pedig a java még csak menetközben fog megmutatkozni. Fardulatok, izgalmas események, összefoglalva minden megvan, ami kell egy egyszerű történethez.

## FELKÉSZÍTÉS A KALANDRA

Megkapjuk tehát a megbízást, így elhagyhatjuk Vale-t. Elindul tehát a világ felfedezése és a hosszú, kb. 50-60 órás kaland! Először is a várost elhagyva a

szörnyrel, melyet a játék Djinn-nek nevez. Ahhoz, hogy egy Djinn-t rábírnunk, hogy csatlakozzon hozzánk, nem elég a szép szó, hanem bizony meg is kell velük küzdeni. Ha legyőztük őket mellénk állnak és utána megindulhat a varázslatokkal. Először is lássuk, hogyan kell előhozni a Djinn-eket. Harcba a Attack (támadás), Psynergy (varázslás), menük mellett a harmadik a Djinn. Ha ezt választjuk több minden történhet, ez attól függ, hogy a kiválasztott Djinn milyen típusú. Vagy támadhatunk vele kicsit erősebben, mint egy sima Attack-kel, vagy állapotunkat befolyásolhatjuk (gyógyítás, paramétereink erősítése stb.). Minden embernek több Djinn is fel lehet tenni, de az elején igyekezzünk azt elérni, hogy mindenkinek legyen legalább egy! Ehhez jól kutassatok át minden helyet, mert sokszor jól elrejtőzve találhatok csak Djinn-eket. Egyébként össze négy féle Djinn-t találhatunk, de ebből a négy fajtaból rengeteget. Szóval miután elsütötted a Djinn parancsot, a következő körben megjelenik a Sum. Ezzel már maga a Djinn fog előjönni. Vannak olyan Djinn-ek, melyek gyógyítanak vagy felerősítik valamilyen képességünket. Miután elsütöttük őket, el kell telnie egy kis időnek, hogy újra használhassuk őket. Természetesen tárgyakat is lehet harcok alatt használni (Item). A győzelem után tapasztalati pont jár, és a megadott mennyiség elérése után természetesen szintet lépünk, erősödünk, sőt jobb besorolást is kaphatunk. Ez azt jelenti, hogy minden egy bizonyos kasziba tartozik. A jobb szintek elérése után egyre jobb besorolásokat is fogunk kapni. A harci rendszer szerintem ha nem is ki-magasló, de mindenképpen élvezetes, főleg, hogy ilyen összetett és még a varázslatok rendszeréről nem is tettem szót. A mágiát, ahogy már utaltam a Psynergy-vel lehet harc alatt használni. Új varázslatok egyrészt szintlépésekkor, másrészt viszont a Djinn-ek felszerelése után jönnek elő,

seígnak, de a Djinnnek okos kombinálásával (mert mindegy, hogy egyszerre milyenek vannak egy emberrel), itt is lehet újakat előhozni. Ott van például a Whirlwind a forgószél, amivel a sziklafalakon található barlangbejáratok lehet megcsúszítani a növényektől. Sok hasonló van, tapasztaljátok ki őket. Rengeteg titkos hely van a játékban, figyelmesen keressélgétek őket, mert jó cuccokat Djinn-eket jörcsrezhetünk. A harcokon kívül is Item menü, itt fegyvereket páncélokat meg a szokásos dolgokat lehet felrakni. Figyelem! Mindenkinél korlátozott számú eszköz lehet, erre ügyeljétek. Az is fontos, hogy lesznek olyan a továbbjutásban kulcsfontosságú tárgyak melyek használata automatikusan történik. Példa erre a játék eleje mikor egy hiányzó szemet kell a helyére illeszteni. Nem csak a szemet kell felvenni és megfelelő helyre állni, hanem menüből kiválasztva használni is kell őket.



## CSÚCSMINŐSÉG

A fenti címet nyugodtan vonatkoztathatjátok a Golden Sunra, mert valóban csúcsmínőséget képvisel. Kezdődik például a grafikával. Egyszerűen hihetetlen, hogy mi mindent kipróbáltak ebből az ártatlan kis gépből. Csodálatosan szép színes helyszínek, animációk, remek fényeffektusok győznek meg mindenkit arról, hogy a legszebb hordozható RPG. Megfigyelhető, hogy a szereplők még pislognak is, hobbát ott maradnak a lábnyomaink, a barlangokban víz csöpög a padlóra, a falkák bevilágítják a folyókat és még sorolhatnánk, de akkor állógnék vele a Csevegőbe. Még arra is volt erő, hogy a fontosabb szereplőknek a párbeszédeknek arcképe legyen, így többek között a Suikodenben láthattunk. A városi helyszínek mellett nagyon tetszett a harc is. 3D-s effekték, gyönyörű ellentétek tarkítják a palettát, a Djinn idézések és a komolyabb varázslatok pedig bármely PS játékban is elmennének, itt viszont egyenesen fantasztikusok. A grafika tehát első osztályú, ennél szebb GBA játék nem hiszem, hogy lenne a piacon, még az Advance Wars-nál is szebb és kidolgozottabb. Egyébként fontos megemlíteni, hogy képek alapján szűrd le, hogy milyen grafika! Ugyanis megnéztem sok számot és több játékot is, és biztos mondanhatom, hogy a GBA játékoknál a képek adják vissza azt a látványt, amit előben a kis képernyő nyújt! Ez fontos, ugyanis sokkal pixelesebbnek tűnik, holott előben egyáltalán az. De hát ez van igazából a GBA képek ilyenek, pont a kis képernyő és a gép hordozhatósága miatt. A látvány az, ami engem is megfogott ebben a játékban, a látvány, melynek olyan hatás van, mint amikor az ember először lát PS2-t, vagy Xbox-ot. Megmutattam sok embernek a GBA játékokat és mind hasonló véleményem voltak. A GBA csúcs, és még ezen belül is a Golden Sun egyszerűen fantasztikus. Hasonló pozitívumok fogalmazhatók meg az audio kapcsán. A kazettákban rengeteg zenét sűrítettek bele, sokkal többet, mint arra gondolnánk. Minőségi zenék rendben vannak. A hangok kicsit egy SNES színvonalára emlékeztetnek, de különben azok is megfelelőek. Őj, most jött eszembe! Érdemes a GBA-t egy jó és mindenképpen sztereó fülhallgatóval játszani! Óriási minőségű javulást fogsz tapasztalni azt garantálom. Sokkal jobban, tisztábban és kellemesebben fog szólni minden. Tartalmi szempontból fentebb már tulajdonképpen értékeltem a GS-t, csak egy óriási pozitívumot fűznék még hozzá az eddigiekhöz. A történet nem lineáris! Sokszor kerülünk olyan helyzetbe, hogy választhatunk, merre folytatjuk a kalandot. Néha egyszerre több helyet is meglátogathatunk, és azt hogy melyikkel kezdjük pusztán a mi döntésünkön függvénye. A választásunktól függően a történet más megvilágításba kerülhet, esetleg új dolgok felfedezhetők, másokról meg lemaradha-

tunk. Ez egy nagy plusz, mert emiatt érdemes többször neki menni a játéknak, hogy a történet valamennyi lehetséges ágát felderítsük. Elképesztő, tényleg, hogy fért ez a kidolgozott játék a GBA kazettába? A GS használja a link kábelt is, ezen keresztül játszhatunk egymás ellen is! Ehhez két kazetta kell természetesen és betöltve az aktuális mentett állásunkból (max. három lehet) a legjobb karaktereinket azután indulhat az összecsapás és kideríthetjük ki a jobb. Kíváncsi lennék, mi lenne, ha az FFVII-ben is lenne ilyen?

Zárszóként csak annyit, hogy nagyon elégedett voltam mind a GBA-val, mind a Golden Sunnal is. A gép képességeihez mérten egy tökéletes játékot hozott ki a Nintendo, elég hízog, ha csak azt mondom, hogy ha így PS-re is megjelenne, akkor a panaszokodnak. Hibája szerintem nincs a programnak, legalábbis semmi olyan mely rontana az összképen. Az egyetlen baj, hogy a GBA-t eredetileg nem stratégiai és RPG játékokra tervezték. Hiába bírja egy nívósabb márkás elem 20-25 óráig, az ezek mellett a stuffok mellett nem sok. Így a éjjeli lámpa és a fülhallgató mellé egy hálózati adaptert is érdemes beszerezni. RPG-t és stratégiát (Advance Wars) úgyis csak otthon egyedül jó játszani, nem a buszon vagy a suliban, akkor meg minek pazaroljuk a elemeket, egyszerűbb az adapter, a elemek meg jól jönnek, ha el kell mennünk otthonról. A GBA ára már olyan vésszes, de a kazetták bizony borsos, így azt nem mondom hogy érdemes beszerezni a gépet és a játékokat. Viszont ha IGENYES hangulatos művekre vágyssz, akkor az Advance Wars és a Golden Sun miatt már megéri egy Game Boy Advance-t venni!

Veres Miki



világtérképre kerülünk, mely úgy néz ki, mintha Mode 7-es grafikával készült volna. Kicsit 3D-s hatást kelt, szerintem nagyon hatásos. Mindenek előtt a térképen és még számtalan helyen már harc is lehet. Ezek az összecsapások véletlenül fognak bekövetkezni és körölként zajlanak. Mindenkiel kiadjuk a parancsot, aztán ellenfél jön. Persze a dolog nem ilyen egyszerű, először is nem lehet veszteni módon mindegyik emberünket egyszerre ráusznítani az ellenfélre. Csaptunkban maximum négy ember lehet. Ha mindegyiknek kiadjuk a parancsot, hogy mondjuk támadjon vagy varázsoljon egy ellenfélre rosszul járhatunk, mindjárt mondom miért. Tegyük fel, hogy a mellített ellenfél az első találatt után elhalálozik. Ez jó dolog, csak hogy ha még a kijelölt célponton kívül is van még ellenfél a játékterén, akkor azokat már nem fogják támadni embereink! Tehát érdemes úgy osztani a parancsokat, hogy egyformán mindenkit támadunk, nem csak Sportacusit taktikával, egy valakit de azt teljes erővel. Természetesen a sima támadásokon kívül a harcban lehet varázsolni, sőt a FF játékokhoz hasonlóan még szörnyeket is idézhetünk meg. Mindjárt Vale-ból kilépeve találkozhatunk az első ilyen



vagy tűnnek el, mert ilyen is lehet. Na már most, úgy kell tehát a Djinn-eket felszerelni, hogy figyelembe vesszük, milyen hatása lesz a változtatásnak. Mely

## ARANYTOJÁST TOJT NEKÜNK A GBA TYÚK!

varázslatok jelennek meg és melyek tűnnek el. Fontos dolog ez, hisz az igazán hatásos erős mágiákat (legyen az gyógyító vagy támadó), így lehet kifejleszteni. Ezért is fontos, hogy a Djinn-eket begyűjtsük. Nem elhanyagolható még egy momentum! Nevezetesen némely varázslatot nem csak harc közben hanem a egyszerű helyszíneken, városokban stb. is lehet használni, olyanok is akadnak melyeket csak lehet alkalmazni. Ez számtalan esetben a továbbjutást segítheti elő. Például a legfontosabb képességünk sokáig a Move varázslat lesz, amivel nagyobb objektumokat tudunk mozgatni. De említelném Ivan (az egyik csatlakozó szereplő) képességét a Mind Read-ot, amivel olvashatunk az emberek gondolataiban. Ez különösen tetszett, mert nemegyszer a továbbjutást is elősegíti, másrésztől rengeteg titkos dologról így szerezhetünk tudomást. Lesznek még ilyen képes-



GOLDEN SUN

NINTENDO/CAMELOT

GRAFIKA

JÁTSEHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENE / HANG

HANGULAT

KIVÁLÓ

KIVÁLÓ

KIVÁLÓ

KIVÁLÓ

KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS

KARTYÁRA

KAROL

A GÉP ERETELLEN KIDOLGOZOTT. HOSSZÚ, TARTALMAS ÉS GYÖNYÖRŰ JÁTÉK

AZ ELŐFÁBA

SEKÁNY BELEKÖTNI

ÚGYHOGY ERRE SEM ÉRDEMÉS

10 pont



**H**eute ist action tag! ■■■ kérdezzétek, miért írtam ezt... Talán azért, mert a hátam mögött ülő Tamás (a KByte tördelője) éppen ezt üvöltötte be ■ nagy magyar délelőttbe. Kivan szegény, sok a meló, késik ■ ebéd. Na, közben megjött a Csipi is és azzal ízelget, hogy ■ GameCube controller igenis RAZ. Jesszus, félrevezettem a GYZ-t! GYZ hallo, bocsi, alaptól ráz a GC irányítóját! Ja, GYZ, küldtem neked Édre egy pólót meg egy sapkát, remélem megkaptad!

Na akkor csevegjünk. Mielőtt azonban bemásolnám ide a Kapás Gáborka által begépel (habár mostanában inkább a chat örömeit részesíti előnyben a meló helyett), immár több megás terjedelemben burjánzó.doc file 1-1 darabját, guritanék egy kedves kis sztorit.

Egykoron kedvenc neves topicomban – amelyet kizárólag veterán játékos, magasán kvalifikált és tévedhetetlen, emellett naprakész információkban dűskáló és mind a magyar irodalomban, mind a nyelvtenban képzett urak látogatnak (mely tisztelet a kivételeknek, akinek nem inge, ■■ ne vegye...) – rendszeresen marogtják a Konzolt. Hol okkal, hol ok nélkül, lényeg a savazás; mindenkit, korra és tudásra való tekintet nélkül. Legutóbb például Endrédy Tibi Virtua Fighter 4 cikkét szedte izekre az egyik nagy nevű kritikus és esztéta, mondhatni alázó hangnemből hívta fel ■■ figyelmet a következő "tényekre": ET egy láma, mert azt merte állítani, hogy ■■ tesztelésre kapott PS2-nek beragadtak ■■ gombjai, és ■■ harcosok maguktól püfölték egymást. Ez ugyanis – fórumos szakembereink szerint – egy a játékból direkt becsempésztett funkció, egyfajta "tanítós" játékmód. Nos, ■■ ■■ nagy bűdös helyzet, hogy ez a dolog a jelek szerint a szerkesztőségbe érkező MINDEN PS2-es programban benne van! Példának okáért ■■ Medal of Honor tesztverziójában is, amit saját kezűleg próbáltam ki, és jókat derültem rajta, amikor katonám önműködően rohamozta meg a német állásokat, közben vadul váltogatta ■■ puskát és a gránátot a kezében, felállt és leguggolt, valamint gyakran lepauszálta magát és az akciót. Nem, kedves olvasó, nem arról van szó, hogy bekrepált a controllerünk! ■■ helyzet az, hogy mi itt ■■ szerkesztőségben mind teljesidőtök vagyunk! Azt sem tudjuk, hogy a lemezeket melyik oldalukkal felfelé kell berakni a masinákba, fogalmunk sincs arról, hogy mi a DVD és az 1.44-es floppy között a különbség, a Tekken szerintünk egy japán étel és egyébként is! Ezennel megígérjük, hogy ezentúl minden tesztünk megírása előtt tanulmányozzuk az említett kritikus kolléga saját készítésű weboldalát, ahol igen nívós és példértékű, mondhatni "kirr" ismereteket olvashat a "gammákról" a szerencsés látogató! Peace! GvM

Jó napot 576konzol izé! Szóval azt akarom mondani kendnek (GvM-nek), vagy inkább kérdezni, hogy a' Xbox-nak jobb-e a grafikája, mint a PS2-nek, és ha igen, mennyibe fog kerülni Magyarországon? Ja és még azt szeretném mondani, hogy a Márciusi számban a "Neon" fénye nagyon szigorú volt a VF4 muzikja ellen, mert szerintem a zene az ■■■ annyira fontos, mint PL.: a grafika vagy a hangulat. Szóval adhatott volna még egy fél pontot. Az a Tamás pedig ■■ hangoskodik, mer' ■■ XBOX IGENIS KONZOL (má' csak azért is, mert nem PC). László király! (524 éves).

Tisztelt felség! Az Xbox programok között van sok olyan, melyeknek – SZERINTEM – SOKKAL jobb a grafikája, mint sok PS2 játéknak. Úgy nagy általánosságban merem állítani, hogy IGEN, jobb a gép grafikai tudása. Persze ettől még marhaság lenne azt mondani, hogy MINDEN játék jobb. Nem, sok gyenge eresztés is ■■■ (lesz is) az Xbox cuccok között. Jömagam nehezen tudnék választani a kettő közül, hi- ■■■ mindegyikre vannak kihagyhatatlan progik. Az ■■ gép ára mostanság 110 ezer forint körül van, folyamatosan csökken. Értékelési módszerrel messzemenően nem értünk egyet, mert szerintünk ■■ zene nagyban meghatározza a hangulatot, ami nekünk a LEGFONTOSABB egy játékban – ■■ grafika csak másodlagos! GvM

Hello Félisten szerkesztő banda! Az újság nagyon jó, szép, és régi önmagatokhoz képest is sokkal jobb vagy-

tok (94 óta előfizetek). Nem azért írok, hogy a csevice kerüljek, ■■■ akarom azt laposítani csupán egy kérdés az az kérdés, hogy nem tudnátok e odairni a játékhöz mondjuk ■■ értékelésnél, hogy támogatja-e a Pocket Station-t, tudom, hogy ez a kutyü nem túl elterjedt (legalábbis itt semmiképp), de ez csupán két szó és talán ennyi befér.....remélem. Így tovább az újsággal, és ha lehet jelentkeztek hegylakónak, hogy még sokáig olvashassuk ezt ■■ újságot ilyen király színvonalon. Bye all Egressy Kristóf

Valóban egyszerű lenne odairni, DE mivel ■■■■ künk nincs PS-ünk, ezért nagy gondban lennénk a tesztelésével! ■■ PS csak néhány japán ■■ progival megy, tudtommal. Azt meg, hogy egy JNTSC játék kezel-e a PS-t, maximum az eredeti dobozról tudnánk leolvasni, ami csak a legtrikább esetben áll rendelkezésünkre. Szóval ezt most nem tudjuk teljesíteni... GvM

Tisztelt 576 Konzol Team! Eddig sok\* próbálkoztam már az írással de nem véltem felfedezni magam az újságolok ■■■■ nemes rovatában! 17 éves vagyok és amióta az eszem tudom mindig volt valamilyen konzolom! Kezdtam a sima Nintendoval majd ■■ SuperNintendo és a Sega Master System I-II. Volt szerencsém a N64hez és ■■ mai napig van egy Sony Playstation, amit meg 1996-ban vásároltam! Volt átmenetileg DC-m is ami rengeteg örömet szerzett nekem pl.: MSR, Shenmue és most kaptam 5 hónapja egy PS2-t! Fantasztikus a gép és szuperek a tesztjeitek!! Megvan a GTA3, GT3, Bouncer, Tekken Tag, Klonaa2, This is Football és a Devil May Cry a jobbak közül. Az öcsémnek GBAja van és azt is nagyon szereti! : ) Most a Mario Kartal nyomja! /én a DOOMmal/

Nem akarok megsérteni, de valószínűleg azért nem kerültél be eddig a Csevegőbe, mert a többi leveled is ehhez hasonló volt! Személy szerint örülök az eddigi előmenetlednek, de nem vagyok teljesen biztos benne, hogy a többi olvasót is érdekli, hogy neked eddig milyen gépeid és játékaid voltak/vannak... GvM

Ezért én most érdeklődnék az iránt hogy milyen úton módon lehet bekerülni egy ilyen Teambe? IMADOM ■■ KONZOLokat!! nagyon érdekelné a dolog és szerintem nem csak engem!! Ezért szeretnék bekerülni a csavibe!! Ha lehet teljesítsék a kérésemet Én maradok hű előfizetőként és olvasóként BY L! dead-code Budapest!

Egy ILYEN teambe sok-sok szerencsével lehet bekerülni. Esetleg lehet ostromolni ■■ szerkesztőségeket (azokat, ahol ilyen témájú újságot készítenek). ■■ MI teamünkbe kerüléshez nem tudok neked 100%-os receptet adni, de egy biztos - hozzánk nem kell jelentkezni, sőt, ezzel a legtöbbszór pont ■■ ellenkező hatást éred el. ■■ mostani tesztelők 99%-át én válogattam be, néhányukat úgy ástam elő innen-onnan, talán egyedül ■■ Bőjtös Gabi mászott a nyakamra... Szóval próbálkozni lehet, de megsértni nem éri meg, ha NÁLUNK esetleg nem jársz sikerrel! GvM

A haverom tegnap nézte ■■ "Game One" játékcatornát! Szóval ■■ srác azt állítja: azt mondták, hogy DREAMCAST-ra is kész van már ■■ Medal of Honor most tesztelték, sikeresen, és meg is fog jelenni! Szóval arra lennék kíváncsi, hogy mit tudsz te erről? Vagy mi a véleményed?

Én örülnék ennek a legjobban, mert nekem DCm van! De mivel, hogy haldoklik, nem hiszem, hogy megéri nekik átírni! Köszönettel: Kornél/Szekszárd

Korni, ■■ véleményem egy szóban el tudom mondani: KAMU. Vagy ■■ haverod hallott félre valamit, vagy én vagyok tájékozatlan, de esküdni mernék rá, hogy nem lesz DC-re MOH. Néha úgy érzem, a Csevegő ■■ legjobb fórum arra, hogy a szóban forgó TV csatornán állított ökörségeket kijavítsuk... GvM

Milyen tisztelt GvTyler, Csöpi, Delusha, Bőjti + others (és Renáta)! Hogy van mindig? Jól szolgál az egészsége? Az ön által szerkesztett sajtó hónapról hónapra finomabb. A papíros is remek, és a helyesírás sem hagy maga után kivétel nélkül. Nemrégiben filléres látogatást tettem a pesti kínai negyedbe, és nem találtam kedvemre való sárgakazetát játékok a csodamasinériára. Pedig ez az őrdégi gépezet egyszerűen minden eddigi technikai találmányt überel. Akik rendelkeznek ilyen elektronikával, azok tudják, hogy hol tart már ■■ mai szórakoztató elektronika! Kézre álló kontrollerek, plasztik adathordozók, fantasztikus hanghatások, fülbemászó melódiák, szemetgyönyörködtető képi megoldá-

sok, lebilincselő játékmenet... Az ember csak ámul, és játszik... Tavaly még több fucat szoftvert lehetett kapni mint pl: Terminator 6, Autóverseny, Mortal Fighter 5, Tétrisz, Quest for tires 2, és egyéb sikerprogramok. Lehet hogy csak a karácsonyi nagy felvásárlás végett nem találtam sárgakazetát csodákat, de ha önöknek még akadt az önök által forgalmazott (és gyártott) szériákból, akkor szívesen felvásárolnám. További jó munkát és kihívóan mely deklarációsokat kíván: Sipos Adorján, Brán Ervin és Roland T. Fleckfizer!

**Minék tagadjam, rájöttek az 576 Shopok 2003-as - terveink szerint - mindent és mindenkit elsőprő üzletpolitikájára: sárga kazetákkal akarjuk elárasztani a piacot. Ennyi. Nálunk van az összes. Boc. Nincs harag ugye? ■■ tulaj azt mondja, hogy nagyobb összeget tudna kidobni nektek, ha ez a kis "felfedezés" közöttünk maradna... GvM**

Szevasz Martin! Én egy 15 éves, Nintendós srác vagyok.

Már az első szám óta veszem a Konzolt, de még egyszer sem írtam nektek. Most viszont összegyűlt bennem néhány kérdés, mégpedig a Nintendo csodagépével, a GameCube-bal kapcsolatban.

Mennyibe fog kerülni itt Magyarországon?

**60-80 ezer forint körül. GvM**

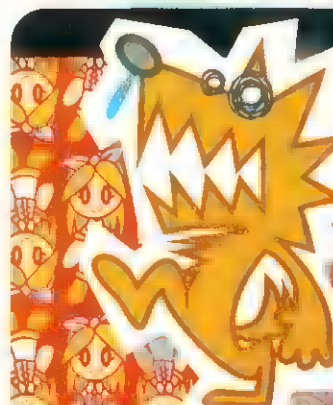
Valóban lesz modern a "kockában"? Ha igen, akkor mikor lehet majd online-n játszani?

Gyárilag tudtommal nincs benne modem, külön kell megvenni. Online lehetőség? Talán a Reiker tudja... Figyeld a Hireket! GvM

Tudok valamit az új Zeldáról vagy ■■ Resident Evil-ről?

Fincsi kis videókat látnék belőlük, mindkettő bombasikernek tűnik. Többet majd ■■ idei E3 után! GvM

Annak külön örülök, hogy pozitívan állsz az új géphez, nem úgy, mint teltet azt an-



## C S E V E G Ő

no az N64-gyel. Egyébként a játékok valóban úgy néznek ki működés közben, mint az a screenshotok látszik?

**Az hiszem a screenshotok nem adják vissza a látványt - még jobban néznek ki! GvM**

Ha igen, akkor minden elismerésem a Nintendo felé, akik tanula az előd hibájából végre egy olyan gépet jelentettek meg, ami megállja helyét az amúgy is erős mezőnyben. Ha a szoftverellátottság is rendben lesz, akkor nem kérdéses, melyik konzolt fogom majd megvenni. Úgy tudom, a játékok speciális méretű DVD-ken vannak rajta. Mekkora pontosság? Ezek lettek volna kérdéseim, további jó tesztelést kíván:

Szűcs Dávid, Szolnok GAMECUBE FOREVER!

**A GC lemezek mini-CD méretűek, ami 8cm. A lemez természetesen DVD, kapacitása 1.5GB. GvM**

Helló Gandalf! Én csak most tudtam megnézni a Gyűrűk Urát, de megérte várni! Ez a film ALKOTASI! Nekem, mint olyan embernek, aki olvasta a regényt, kicsit talán túl sűrű lett, és kihagytak egy-két szereplőt és helyszínt, de mostantól ez a kedvenc filmem.

**Ha mindenki benne lett volna, és nem hagytak ki volna belőle semmit, akkor Szomszédok szintű teleregény lett volna belőle, amit ugye senki sem akart. A Két Torony kalóz-előzetesét**



már láttát? Apám, szerintem mérföldekkel jobb lesz, mint a Gyűrű Szövetsége, ami ugye már elég bomba volt! Mikor lesz már december 18? GvM

Egyébként (most jönnek a tiszteletkörök) az újság nagyon jó, a legjobb. A Zolitól pedig nem vártam volna, hogy ennyi idő után elhagyja az 576-ot, de mégis megtette.

**Érdekes, mi sem ezt vártuk tőle... De hát mindenki a saját szerencséjének a pogácsa! GvM**  
Ja, és azíránt szeretnék érdeklődni, hogy van-e a stábnan olyan, aki szerepjátékos vagy pedig harcművészetet tanul. Remélem még nem kérdezte ezt senki és tudok valami újat mutatni/mondani. Ha beteszel a Csevegőbe, tedd, de ha nem, azért, ha van rá idő, kérlek válaszolj, akár csak úgy, hogy XY-nak üzenem, hogy... Ennyi voltam. További jó munkát! Péter U.I.: Reiker honnan került be a csapatba?

**Tudtommal senki sem szerepjátékos, de mondjuk a Bőjtösről el tudom képzelni, mert ő mindenbe beleüti azt a fitos kis oroszkáját. Küzdősport dettó – ha jól tudom a Bőjtös a test-test elleni ágakban jeleskedik. Ja, ebben a Csipi is fekete öves! A Reikert egy netes fórumról csíptem fel, nem is bántam meg. (Na jó, néha megbánom, de amikor ránézek, Dr. Genya Mini Me-vel kapcsolatos híres mondása jut eszembe az Austin Powers 2-ből: "Nézzék az arcát! Nem tudok rá haradugni..."**

Hi Konzol! Olvasótok vagytok, és tetszik az újság. Frankó, csak a tesztek időzítése nem a legmegfelelőbb. Pl. Metal Gear 2, ami még meg se jelent (írtam márc. 7).

**A piaci harc azt követeli meg tőlünk, hogy a lehető leggyorsabban tudósítsunk a videojáték világ újdonságairól. Azonkívül azt is mondtam már, hogy nekünk – lehetőleg – akkorra már be kell mutatnunk a játékokat, mire a boltok polcaira kerülnek. Főszereplői meggyőződésem, hogy jobb előbb, mint később. Jobb visszalapozni egy korábbi számról, mint várni a**

**következőre. GvM**

A Final X viszont csúcs. Mikor jelenik meg Európában? Én úgy tudom, hogy július.

**Mi is hasonlóan tudjuk. GvM**

Más. Nem teljes mértékben értek egyet azzal, hogy a régi gémekek jobbakként értek egyet azzal, hogy az újdonságok zérus új ötletet mutatnak fel, de azért ha megnézed, hogy mit művel a Square PS2-n többek között grafikailag, akkor talán egyetértés.

**Valóban, grafikailag a játékok egyre komolyabbak. Viszont nálunk nem a grafika a lényeg, hanem a tartalom és a HANGULAT! (Ismétlem magam.) A Square – olybá tűnik –, hogy nem tudja reprodukálni azt a csodálatos feelinget, amit a FFVI-tal és VII-tel hozott. GvM**

Egyébként egy játékban a grafikán kívül a legfontosabb a hangulat. Az a jó játék, amit ha beraksz a gépbe, és elindítod, végigfut a hideg a hátadon. Legutoljára ilyen a Final Fantasy 8-nál tapasztaltam. Bár most néztem meg egy fantasztikus videót a FFX-ből. Csúcs... Más téma. Igaz, hogy régen volt, de nem értem, hogy miért fíkázt mindenki annakidején a Dino Crisis 1-et. Hangulatilag maga volt a csúcs, rávert még a Residente is. Ennyit mára. A legjobb játékok lesznek mostanában szerintem a METALGEAR2, a FINALFANTASY10, valamint a TEKKEN4. Nacsá M.ZS.

**A Dino Crisis nem volt rossz játék, de messze elmaradt a Resident Evil első 2 része mögött. A**

**MG52 szintén nem hozott olyan áttörést, mint az első. FFX lapos a korábbi sztorikhoz képest. Tekken 4 teszt a következő Konzolban, de annyit már most elárulhatok, hogy így néhány napos tesztelés után nagy csalódást okozott a stábnak! GvM**

Csá csúsi konzolfüggők! Szeretnék megosztani veletek, egy bomba hírt. Hosszas vajúdas (gyűjtés) után 2001 Nov. 20.-án megszületett a csodagyerek a PS2-es gépem. Amit megkoronázott az, hogy az újságolokat is meg tudtam venni. Eddig csak 23.-a után érkezett meg Debrecenbe. Vagy én vagyok lemaradva, vagy most hamarabb lett kiadva.

**Hamarabb jelenünk meg. Gratulálunk a géphez! GvM**

Visszatérve a "kis fekete ördögömré", bár játékot nem tudtam venni hozzá (kevés volt a manám), mégis jól elszórakoztam az SSX demoval. Amit ez a gép csinál, az frenetikus. Olyan mélységeket képes bemutatni, hogy néha már tériszonyom van. Földtérítésről pedig magamon érzem szegény snowboard-os csontjainak darabokra esését. Persze ebben segít a DUAL SHOCK is. Beraktam a GT 2-t, de nem láttam a kép javulását, de lehet, hogy csak az avatlatlan szemem nem veszi észre a különbséget?

**A kép kezdőmenüjében (mielőtt betennéd a játékot) állítsd be a textúra megjelenítést smooth-ra! GvM**

Mintha azt olvastam volna, hogy van rajta töltésgyorsító. Ezt hogyan lehet bekapcsolni?

**Ezt is ott lehet a menüben belőni. GvM**

Volna egy ötletem de lehet, hogy oltári nagy baromság, akkor fátylat rá. Mit kezdtek azokkal a lemezekkel amiket tesztelésre kaptok? Nem tehetitek meg azt, hogy kisorsoljátok őket? Akár a régi lemezeket is, mert nem hiszem, hogy bárki is sértésnek venné ha nyerne mondjuk egy korábbi játékot. Mondjuk, ha lehetne már biztosan nektek is eszetekbe jutott volna.

**Eszünkbe jutott! Amit néha-néha kisorsolunk, az mind a tesztelésre kapott cucc. De a legtöbb-ször ezeket a játékokat az 576 Shopokból hozzuk el, és a magyar disztribútor cégek is visszakerik őket. Te viszont ha elküldöd a címedet egy levelezőlapra, szívesen dobok neked valami PS2 cuccot! GvM**

Még egy utolsó kérdés. Nem lesz baj, hogy egyes játékok túl magas pontszámot kapnak? Pár hónap múlva, hogy lehet majd viszonyítani? Azért az újság király, minden fiktív csak kötekedni akar veletek és a békés hangulatot akarják megtörni. Kérdésekre válaszolva, mint fentebb kiderült nekem PS2-m van. Köszönöm, hogy még nem dobtatok a kukába, játékokban és sikereken gazdag további jó munkát kíván Major Sándor Nyíradony

**Ez az értékelés elég kényes téma. Visszanézeve, az új játékokhoz viszonyítva néha tényleg megkérdőjelezhető 1-1 stuff pontszáma. (Sőt, csak zárójelben jegyzem meg, hogy néha én is túlzásnak érzem a fiúk kiosztott pontjait!) De hát az értékelő mindig arra az adott időszakra/pillanatra vonatkozik, és azt hiszem, úgy nagy összességében a Konzol fennállása óta elég megbízhatóan vonjuk le a konzekvenciát a különböző programokkal kapcsolatban! GvM**

Helló Martin! Már régóta tollat akartam ragadni, de csak most éreztem késztetést rá. Először is: hogy tudtok ilyen fain újságot csinálni??? Csipi és te vagytok a király!! Így tovább!! (Elsőként PS2-m van és nagyon meg vagyok vele elégedve. (Legelőször Dreamcast-ra gondoltam, de megse reztem be). Gamecube nem tetszik, tipikus NINTENDO. Dedós játékok tömege pl. Pikmin, Mario, Donkey Kong. Phujj!! És az XBOX, Billy fiúnak nincs elég milliárdja?? Iszonyatos PC grafika és játékok. Lehet, hogy erősebb az XBOX mint a PS2, de arra jobbakként a játékok. PS2 RULEZ MINDÖRÖKÉ!!! Lesem a postást, hátha hoz valamit szerény levelemért... Csá, Ádám alias Carmax (12 éves) Kistarcsa U.I: Egy vicc: Agresszív kismalac beleesik egy gödörbe. Arra jön a róka.

- Segítsek, kismalac?

- Ja!

- Várj, hozok létrát!

- Nem várak!!! :)))

**A fain újság abból jöhet, hogy mi is iszonyú fain banda vagyunk, és legalább nem játsszuk meg magunkat – nem próbálunk báránybőrt húzni a rókabundára! Cserébe én is dobok egy viccet neked! GvM**

**A baromfiudvarban fél kilós tojást tojik az egyik tyúk. Egy riportert megkérdézi tőle:**

- Megmondaná, hogy hogyan sikerült?

- Ez családi titok.

- Tervei a jövőre nézve?

- Egykilós tojásokat tojni.

**A riportert faggatja a sikeres kakast is:**

- Megmondaná, hogy hogyan sikerült?

- Ez családi titok.

- Tervei a jövőre nézve?

- Szétverem a strucc pofáját!

Hello Konzol! Az előbb vettem be a gyógyszerem, és mivel megvolt a hatása, levették rólam a kényszerzubbonyt, úgyhogy szabad vagyok!!! Itt az intézetben csak Bibliát lehet olvasni, de mivel elég hadilábon állok az olvasással, még csak a teremtsénnél járok. Tudtátok, hogy az 1. napon Isten saját képmására embert alkotott és Martinnak nevezte el? Nagy embert teremtet, az biztos. (Ja, hisz ő Isten) Szóval az újság király, a Csevegő is el van találva, a tesztek faszák, a legjobb Veres Miki Shenmue 2 tesztje, de összességében minden, amit ő ír. (Vivaldi 4 évszázától már csak a Linkin Park: In the end jobb!) Lenne egy (sajnos) fontos kérdésem: szerintetek meggy még lentebb a PS2 ára? (Mert én nem vagyok olyan gazdag idióta, mint ahogy "kedves" G.A. nevezetű olvasótok (?) gondolja.) Én még egy PSX-et nyúzok, ami elég öreg már, de a szívemhez nőtt a jószág. Jaj... itt a nővér, megint fel kell vennem azt a rohadt zubbonyt. (Talán észrevette a ballát a hátában?) Na sziasztok, sok sikert, és legyetek jók: Csillu U.I.: Tegyetek már be a Csevegőbe! Naaa... Nincs egy felesleges Dreamcast-etek? (Már csak a Shenmue 2 miatt)

**A PS2 ára folyamatosan zuhan, és ha kémeink nem hazudnak, akkor május 3 után (ekkor jön az európai GameCube) még lejjebb viszlik. Már szétosztogattuk az összes felesleges DC-nket, Xbox lett volna, de hát azt nem kértél... GvM**

Kedves Martin! Tudom, hogy te is Star Wars rajongó vagy, így remélem, te majd tudsz nekem válaszolni a film-mel kapcsolatos kérdéseimre:

- A Sith lovagok a sötét oldalra állt Jedik, vagy ez két teljesen különböző dolog? Am ha így van, akkor a Sith-ek is olyan Jedik, akikben megvan a félelem, mely dühöt, gyűlöletet stb.-t szül, s emiatt hajlandó az erő sötét oldalára állni, vagyis képességeit rosszra használni?

**Azt hiszem a Sith lovagok a sötét oldalra állt vagy állított jedik, illetve eleve sötét jedinek nevelt tanítványok. Pl. az Episode I-ből én azt szűrtem le, hogy Darth Maul eleve sötétnek volt nevelve! GvM**

- Darth Sidious = Palpatine szenátor = később a trilógiában a császár?

**Igy igaz! GvM**

- A "Bírodalom visszavág"-ban miért mondja azt Obi-Wan, hogy belőle is Yoda faragott Jedit, ha egyszer Qui-Gon a mestere?

**Szerintem ez talán egy apró logikai bukfenc (Lucas sem gondolhatott mindenre!), de az is lehet, hogy Obi-Wan nevelését Yoda fogja befeljezni az Episode II-ben. GvM**

Egyébként van egy kis logikai baki a filmekben: ugye a Baljós Ármakban robotkatonák voltak. De 32 évvel később, (azért ennyi idő alatt fejlődik a technika, nem?) hogyhogy a gazdagabb és fejlettebb bírodalomnak csak ember katonákra tellett?

**Az Episode II-ben már korai klón-rohamosztagosokat (és csillagrombolókat) fogsz látni. A válasz egyszerű: egyetlen irányítóhőző kiiktatásával az egész robotsereg összeomlott. Egy fejlett bírodalom ezt nem engedheti meg magának, ezért embereket toboroz a seregébe, akiket nem lehet egy rövidzárlattal semlegesíteni! Egyébként meg – ez is egy ok a szakértők szerint – Lucas nem akarta, hogy az új filmjében – amit többek között a gyerekeknek is szánt, lásd Jar Jar – tömegével embereket gyilkoljanak. GvM**

Meg észrevetted, hogy Lucas a Baljós Ármakban még a Biblia újszövetségi részéből is merített? Hisz Anakin anyja szerint a fia csak úgy a semmiből, apa nélkül fogant...

**Észrevettem. Szerintem az Episode I-ben elég sok ilyen "átveit" rész is van, lásd a Ben Hur fogatversenyét... GvM**

Na, nem farszálkat tovább titeket, így búcsúozom. Üdvözlétek: Losonci András, Budapest U.I: Star Wars TRILÓGIA Rulez!!

**Nem húzom túl hosszán az elköszönést, mert már most a következő, jubileumi, 50. szám jár az eszemben. Iszonyatos meglepetésekkel és nyereményajakkal készülünk, szóval izzítsátok magatokat! GvM**



# 576 KONZOL - A MEGSEÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (**576 Ft/db**), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

## EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, az áremeléstől **FÜGGETLENŰL** **5760,-Ft-ért** kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

**Megrendelt újság(ok) ára**

Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az irányítószámot!

**Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az irányítószámot!**

**Megrendelt újság(ok) felsorolása,  
ill. 1 éves előfizetéskor a  
kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása**

**ELŐFIZETÉSI FELHÍVÁS**

ÖSSZESEN: 11 db

A feladatok elvégzéséhez szükséges a következőket kitölteni:

**BELFELDI POSTAUTALVÁNY**

ÖSSZESEN: 11 db

Az utalványozott újság átvételét elismerem:

Az utalványozott újság átvételét elismerem:

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

**ELŐFIZETÉSI FELHÍVÁS**

ÖSSZESEN: 11 db

A feladatok elvégzéséhez szükséges a következőket kitölteni:

**BELFELDI POSTAUTALVÁNY**

ÖSSZESEN: 11 db

Az utalványozott újság átvételét elismerem:

Az utalványozott újság átvételét elismerem:

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

**ELŐFIZETÉSI FELHÍVÁS**

ÖSSZESEN: 11 db

A feladatok elvégzéséhez szükséges a következőket kitölteni:

**BELFELDI POSTAUTALVÁNY**

ÖSSZESEN: 11 db

Az utalványozott újság átvételét elismerem:

Az utalványozott újság átvételét elismerem:

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>



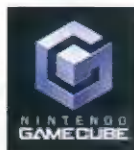
# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



### ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLT!

AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ  
**ÁRKÁD**  
ÜZLETKÖZPONTBAN  
ALULJÁRÓ SZINT  
TELEFON: 434-8076



West End City  
Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Mammut 2 Bev.  
Központ  
Széna tér  
3. emelet  
Tel.: 345-80-76



Nagyker  
Budapest XIII. Gergely  
Győző u. 17  
Tel.: 329-53-03

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



# WWW.576.HU





PlayStation 2



# Görcsös fejfájás?

Semmi sem hat gyorsabban a beteg koponyára mint egy balta. Neked is szükséged lesz egyre, hogy túléljed Baldur's Gate világát. Három és fél millió ember játszik a PC verzióval - de ez más, teljesen más. Egy 55 szinten át tartó óriási csata. A teljes megsemmisítés fegyvereivel. Ez egy akció és kaland mese, amely talán még Tolkien meséit is felülmúlja. Ez Baldur's Gate: Dark Alliance, a Sötét Szövetség.

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

DARK ALLIANCE

**Felejts el mindent, ami korábban volt!**

Baldur's Gate: Dark Alliance © 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, The Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. PS and PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

